

元月號 1991年
NO 22
定價60元

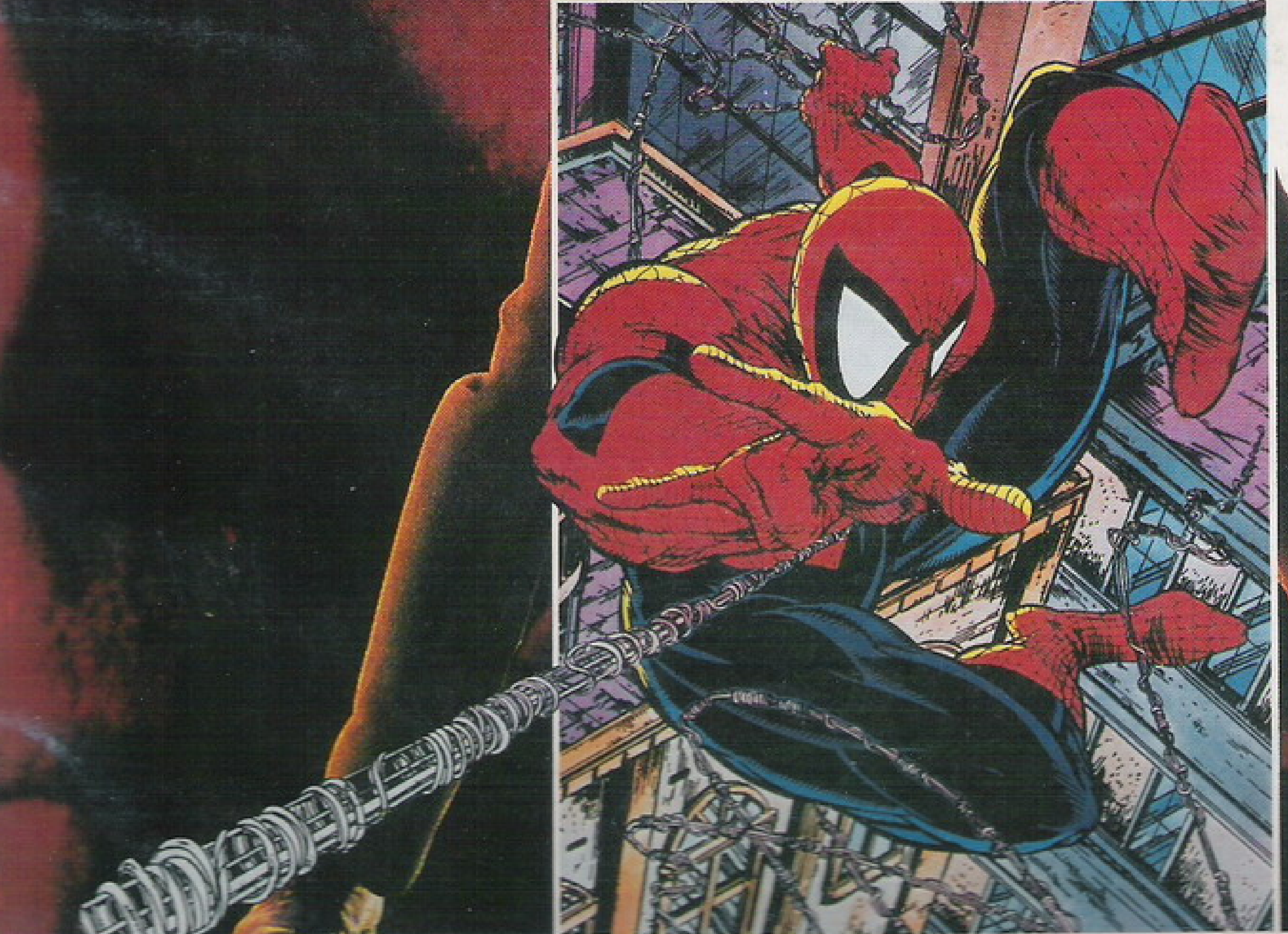
雜誌

軟體世界
登陸港泰

猴島小英雄
彩色攻略(一)

科羅拉多尋金記
完全攻略

國外報導—
縱橫十年
創世紀



全國唯一ＰＣ休閒軟體專業雜誌 中華民國78年4月8日創刊 每月8日出刊



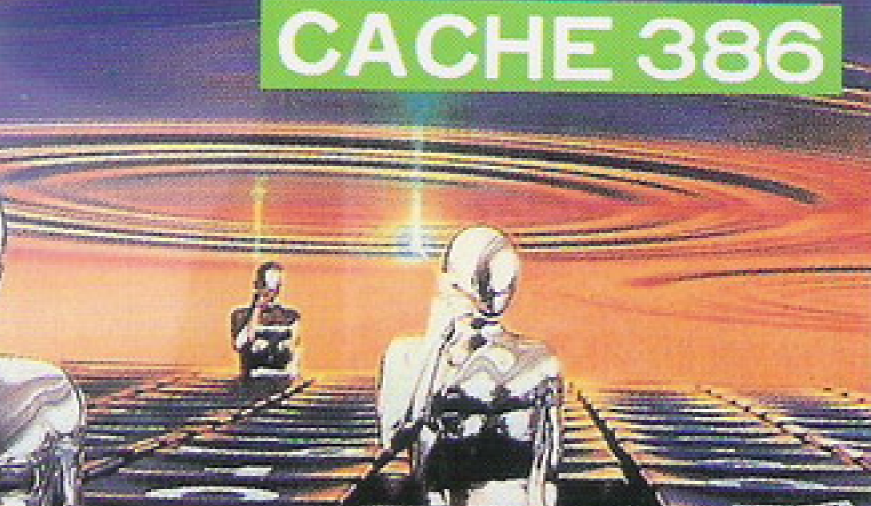
亞資科技股份有限公司

高雄總公司	高雄市三民區民壯路53號	TEL：(07)384-8088
台北分公司	台北市新生南路一段60號 2 F	TEL：(02)394-5225
新竹分公司	新竹市林森路158巷 2 號	TEL：(035)218-909
台中分公司	台中市西屯區洛陽路146號	TEL：(04)323-6777
台南分公司	台南市東區東平路90號	TEL：(06)274-6090



全國速度最快的電腦

32位元電腦的極品



- ■中央處理器／ CPU採80386-33，附加INTEL80387和WEITEK3167輔助運算器插座
- ■執行速度／ 58MHz
- ■主記憶體／ 1024KB RAM可擴充至16MB ON BOARD.
- ■快取處理器／ INTEL82385-33，採32KB static RAM雙組相關式(2 Way Associative Cache)快取架構，Hit Rate 95%以上
- ■輔助記憶體／ 採用日製1.2MB2部，可選配40MB硬碟1部
- ■鍵盤／ 101鍵中英文兩用鍵盤
- ■螢幕／ 14吋平面直角高解析度顯示器
- ■顯示卡／
- ■電源供應器／ 200W高功率輸出
- ■擴充槽／
- ■附加介面卡／ SP/G上可外接PRINT PORT及GAME PORT RS-232 PORT





亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)

世 昌(02)351-0819	惠科比(02)769-5141	邦 里(03)339-1258	行 家(046)869-751	良 威(05)370-2350	(鳳山)(07)741-3468	上 允(07)802-2638	安 安(06)927-1263
(02)361-3496	達 訊(03)326-1665	(台中區)	匯 群(046)238-329	良 偉(05)383-5690	(左營)(07)582-1763	東 茂(07)661-3326	
來 欣(02)396-5781	德 智(03)338-5823	亞 歌(04)252-9526	千 訊(047)254-284	群 達(05)228-8627	(建國)(07)222-9316	曜 昇(07)551-1565	
舜 偉(02)392-7367	李 安(03)425-8000	亞 歌(04)254-8840	佳 信(047)251-555	(台南區)	上 正(07)742-1235	環 球(07)211-9313	
銓 民(02)596-2935	(02)396-7803	中 信(04)220-8628	日 成(049)336-959	早 鵬(06)234-4382	林 記(07)251-1963	宏 大(07)622-4816	
先 登(02)563-5881	台 灣(035)225-181	亞 辰(04)237-3600	中 區(046)621-906	傑 登(06)226-8862	信 星(07)385-1768	富 程(07)771-3054	
捷 宇(02)311-0902	理 藝(035)716-753	明 冠(04)261-7790	亞 東(046)321-730	先 朗(06)229-3844	飛 龍(07)722-6064	(屏東區)	
元 亨(02)305-6024	殷 詮(037)622-068	神 大(04)226-4213	開 源(04)327-5222	亞 迪(06)635-7591	(楠梓)(07)351-5762	週 可(08)788-1347	
双 和(02)928-5739	後 龍(037)728-720	神 腦(04)226-5635	敬 傑(048)343-969	儕 仁(06)230-6434	鄒 翰(07)711-5968	亞洲學苑(08)722-8531	
三 康(02)957-9281	必 昇(038)972-035	致 佳(04)338-3137	智 超(04)339-3739	宏 大(06)622-4816	鍛 鵬(07)222-2270	安 特 質(08)737-4735	
隆 盈(02)955-2467	萊 特(03)856-9772	孝 安(047)294-010	(嘉義區)	(高雄區)	不二家(07)363-8703	艾 迪(08)832-3401	
捷 宇(02)984-2470	泰 統(02)247-4228	世 欣(04)279-3266	盟 統(05)222-2737	信 光	偉 鼎(07)311-6170	鵬 端(08)775-2225	
台 泰(02)996-0695	蘭 鋒(03)459-6276	致 成(046)671-268	台 大(05)224-1686	(博愛)(07)321-7147	宏 大(07)622-4816	(澎湖區)	



在一次不顧死活的報復行動，密史堤里歐（Mysterio）闖入彼德・巴克的公寓，綁架了他的妻子瑪麗・珍（Mary Jane），但是密史堤里歐卻不知道蜘蛛人就是彼德・巴克。救出瑪麗的行動，就從密史堤里歐留下的一張字條開始囉！

遊戲有數十個以上豐富的場景以及可愛逗趣的蜘蛛人動作，再加上支援**魔奇音效卡**的動感背景音樂，讓你有絕對深刻和精彩的解救行動。

想要協助蜘蛛人迎救瑪麗，不僅要有清楚的頭腦，更重要的是熟練蜘蛛人的功夫，匍匐前進、倒立爬行、跳躍以及善用蜘蛛絲的懸吊和擺盪。闖關時，可盡量找機會陷害各場景中的怪物，甚至利用他們來為你觸動開關，減少本身的危險性。

這雖然是一個動作遊戲，但是整個遊戲過程中完全沒有暴力、殺戮的鏡頭，以智慧闖關是本遊戲訴求的重點。你願接受智力的考驗嗎？**通天蜘蛛人** 歡迎你一試身手！

機　型：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿　片　數：2片
售　價：150元　類　別：動作

⊙支援魔奇音效卡

MEMO

彼德：
如果想再見到你的
妻子瑪麗・珍，叫蜘蛛人
到OLD ROCKWELL STUDIO見我。
密史堤里歐

NEW FILES

強片預告

GAME在燒

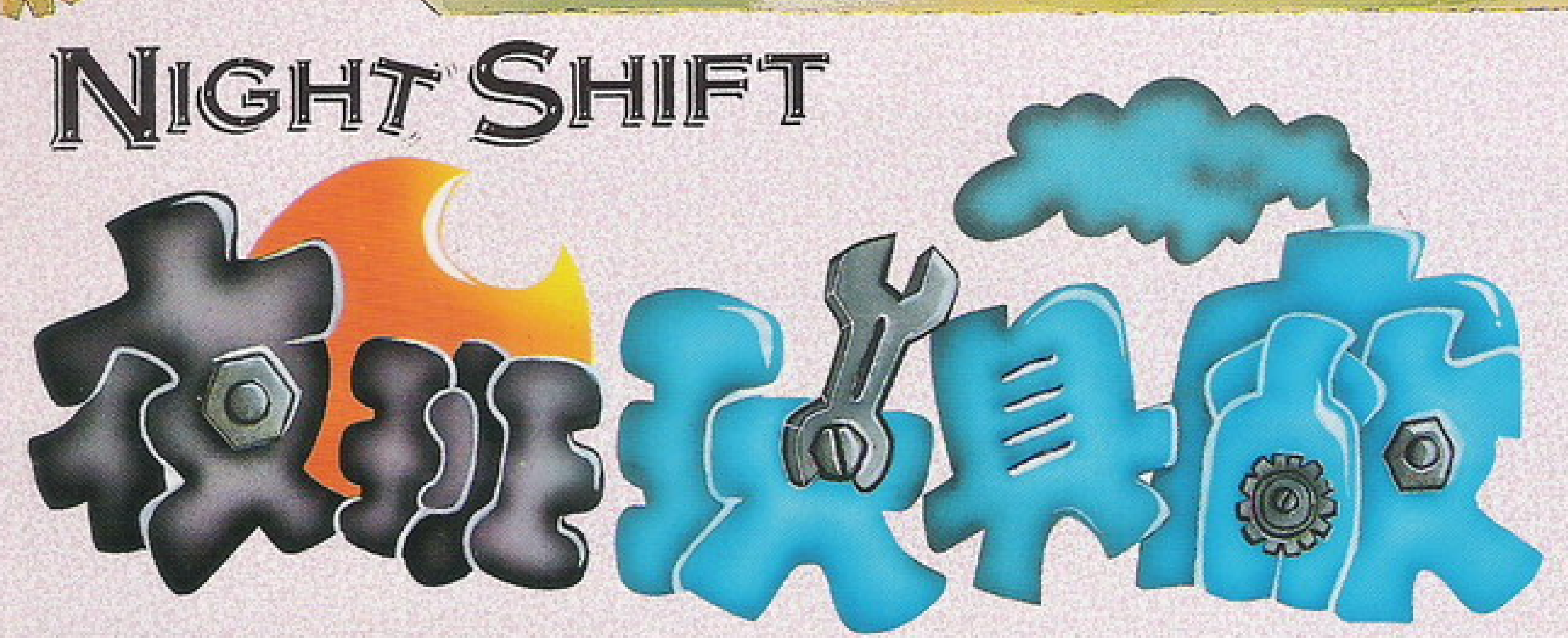
遊戲攻略

發行人／蔡美賢
編輯顧問／謝明奇
總編輯／李初陽
主編／吳海境
編輯／陳道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
文書處理／曾玉琴
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志
謝政憲、葉秀娟、劉
張雪容
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金
牛振鳳、黃文鵬、孫榮
李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／黃啓禎、葉明璋、魏宇
吳謙諒、劉伯岳、趙君
陳宗甫、董純甫
駐美特派員／亞佛列德
內文打字／長興中文電腦雷射排版公
照相打字／佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製版／聯伸彩色印刷製版公司
封面印刷／海竹印刷所
內頁印刷／麗新彩色印刷公司
製本／信義製本所
發行所／軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱
登記證號／局版臺業字第3082號
出版公司／合聲文化事業有限公司





美式瑪莉兄弟正式登場；挑戰你的機械天賦。





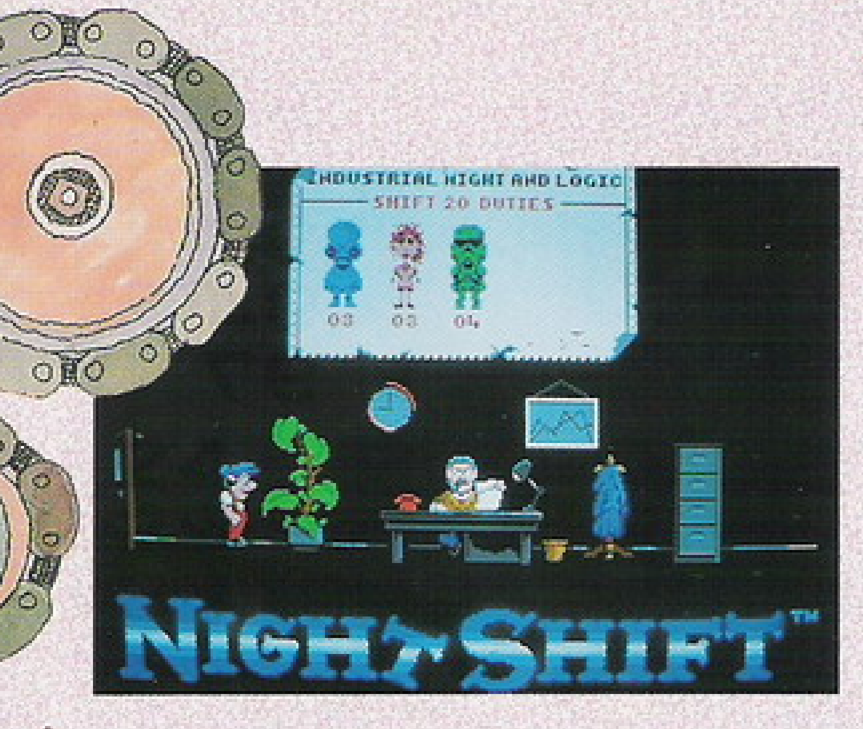
機　型：IBM PC XT/AT
記憶體：512K　顯　示：只支援EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿　片　數：3片
售　價：230元　類　別：動作

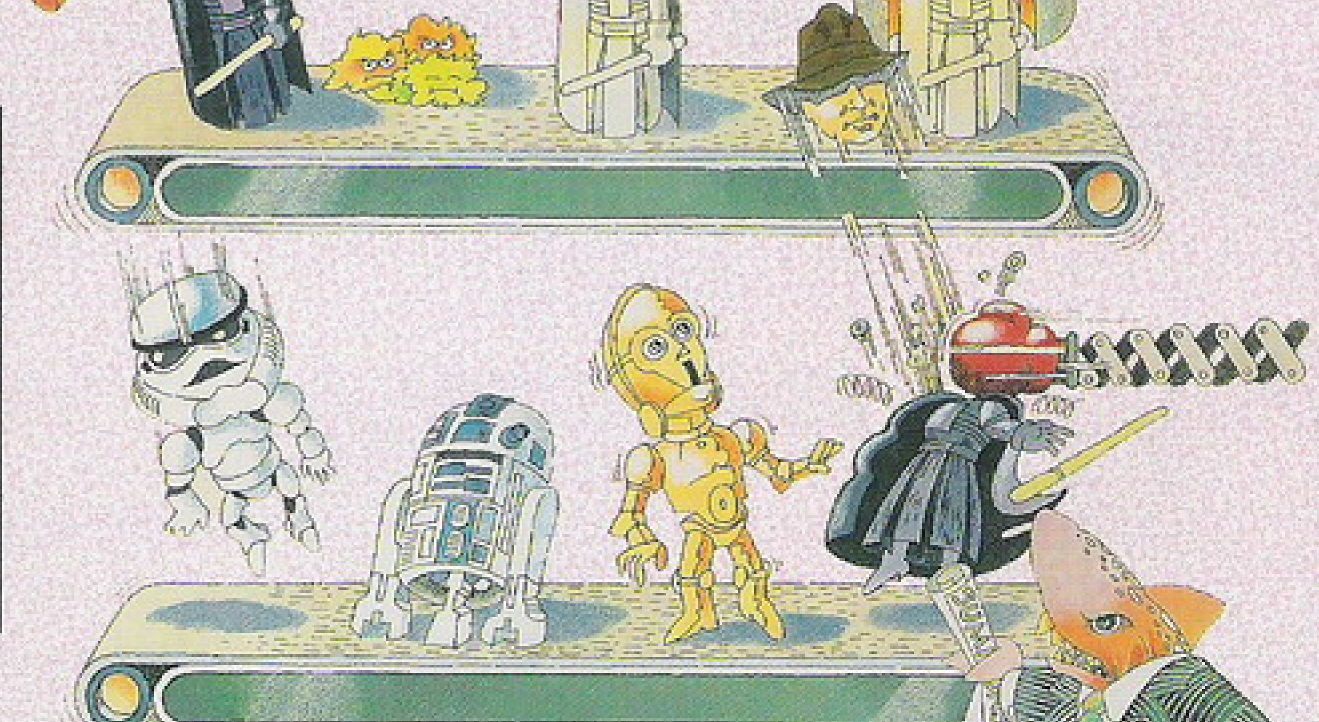
⊙支援魔奇音效卡

嗨！坐慣了沙發椅，吹涼了冷氣的你，是否願意加入我們的行列，測驗一下你的機械天賦呢！

夜班玩具廠—盧卡斯公司年度動作鉅作—是一個使你一玩就上癮的遊戲。像瑪莉兄弟那般的跑跳動作，加上整個生產線上的問題，則使本遊戲更具內涵。想像得出一條生產線包括那些部位？會出現那些問題呢？不同的關次，截然不同的問題，將使你完全的投入這**夜班玩具廠**的生產行列中！







※好戲不寂寞，強力推薦，一定要玩！
遊戲絕無暴力性，有趣鬥智！
適合各階層玩家。



聽賢愚鈍有何分別？

新陸軍棋



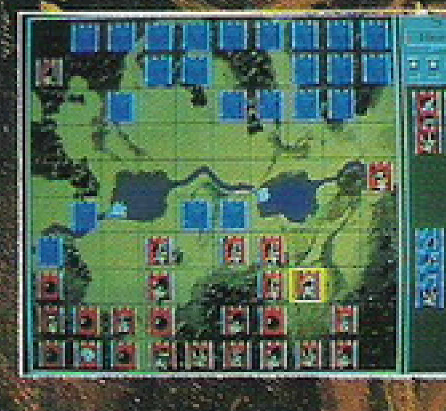


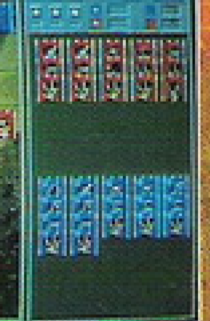
ACCOLADE



●特　色●

1. 各式不同的棋盤及棋子，在變化萬千中你可發現棋盤遊戲的最高樂趣。
2. 畫面表現具特殊創意，逼真確實，絕對使傳統紙上陸軍棋相形失色。
3. 支援魔奇音效卡及MT-32！如進行曲般撼動人心之樂曲，過癮！
4. 具悔棋、救棋之功能，其程式提供12種出其不意的陣勢，使不曾玩過陸軍棋的你也有凱歌高奏的一天。
5. 難易度不同的考驗，定讓高竿棋手拍案叫絕，俯首稱臣。
6. ACCOLADE 公司超級腦力激盪，要你絞盡腦汁，為GAME憔悴！





將　軍



間　諜

MB Key to Fun

Stratego

Accolade

玩過陸軍棋嗎？嚮往那種叱咤沙場、鬥智廝殺的感覺嗎？現在推薦給你兼具傳統與現代風格的**新陸軍棋**。

敵我兩方仍各有40顆棋子，軍階分為1～9等級，從最高等級，統籌全局的總司令到不具等級但卻可以隨時狙殺司令的間諜，每個階級都有其絕大的用處。除了打破傳統加入輕功蓋世，可以如蜻蜓點水般掠過棋盤的九等偵察兵外，升級為八等軍階的工兵大哥也有他不可忽視的力量。在繁複的棋盤上，你絕對猜不到其中所蘊涵的隱形殺機。

想過過陸軍總司令的癮嗎？先加入**新陸軍棋**的行列，來一場實地操練吧！

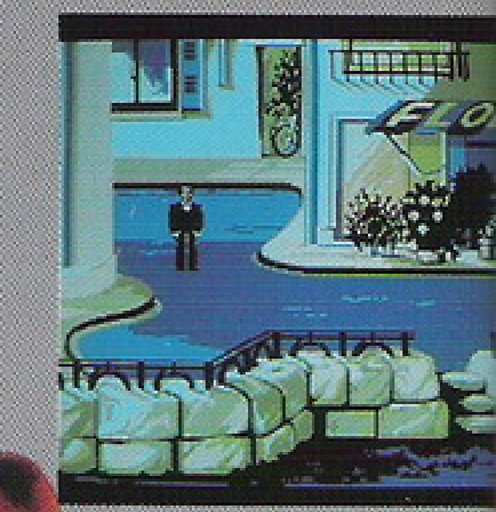
機　型：	IBM PC XT／AT
記憶體：	640K
顯　示：	單色／CGA／EGA／VGA
操　作：	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：	2片
售　價：	180元
類　別：	智育

在陸軍棋盤上可立見分曉！

The STEALTH Affair

●最高機密●

情報員：007（詹姆士龐德）
任務：尋找失蹤的隱形戰鬥機
嫌疑犯：1.馬尼佳將軍（巴拉圭獨裁者）
2.蘇聯 KGB
3.恐怖犯罪集團（？）
內容：1.你將被調派至美國CIA 情報局
2.你擁有殺人執照
3.最後，請你遠離女人！
（閱畢請立即燒毀！）



買朵紅色康乃馨以便和我方情報員頭。

詹姆士・龐德再度展現魅力！

詭譎多變的諜報劇情

要你「腦筋急轉彎」！

007 JAMES BOND

第十八集　撥雲見日

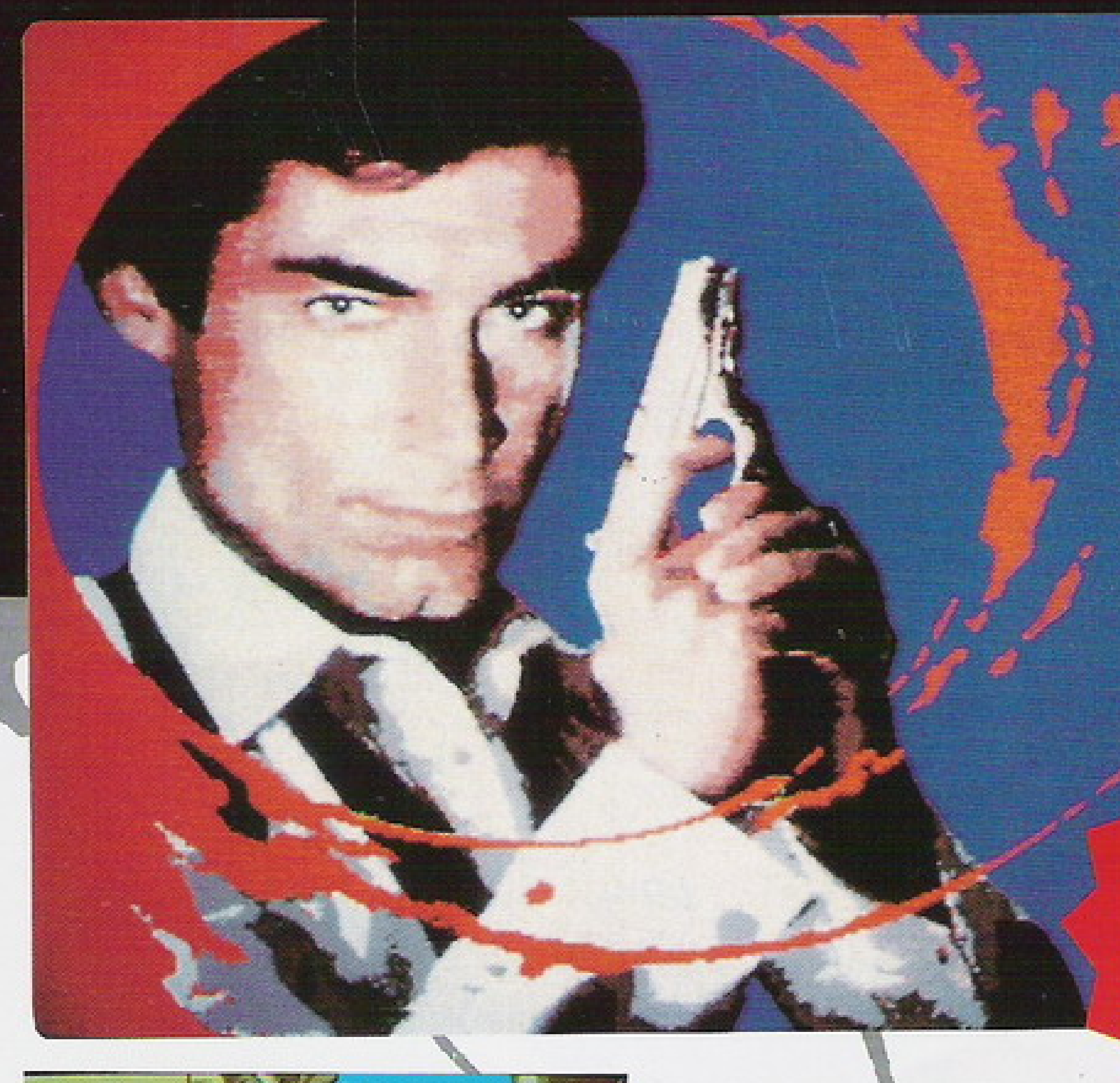
JAMES BOND
The STEALTH Affair
Interplay

美國一架隱形戰鬥機失蹤了！這件事非同小可，於是美國全面封鎖消息，將剛從科威特渡假回來的英國超級情報員詹姆士・龐德調至 CIA 協助找回隱形戰鬥機。

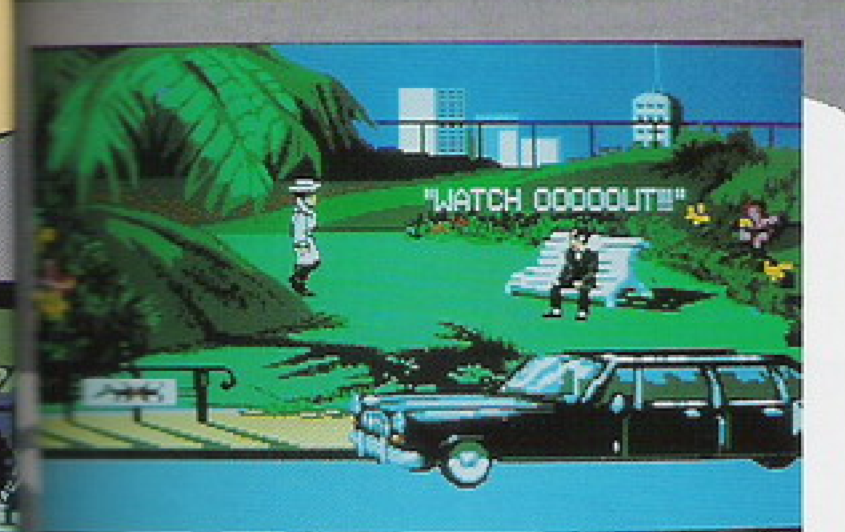
根據 CIA 駐巴拉圭情報員回報，馬尼佳將軍與此案有密切關聯。因此你的第一站即是飛往巴拉圭與 CIA 情報員碰頭，查出是否有幕後指使者操縱整個事件。你是 CIA



機　型	IBM PC XT/AT
記憶體	512K
顯　示	單色/CGA/EGA/VGA
操　作	鍵盤/滑鼠
片　數	6片
售　價	340元
類　別	冒險



支援魔奇音效卡



哈！終於等到你了，可是…

英雄難過美人關

吸引人的諜報劇情

的所有希望，別讓007的聲譽毀於一旦！

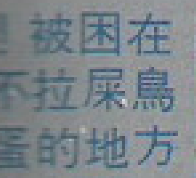
Interplay 公司繼未來戰爭後，又推出此一超級諜報冒險遊戲。承襲一貫風格，簡易的操作方法，不須鍵入英文句子，讓你立即投入諜報劇情中。

買件救生衣以備不時之需。



戒備森嚴的軍營。

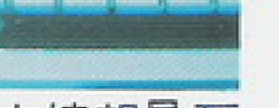
擋不住的誘惑

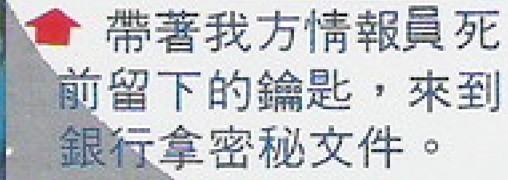


唉！被困在
雞不拉屎鳥
生蛋的地方
啦喔！

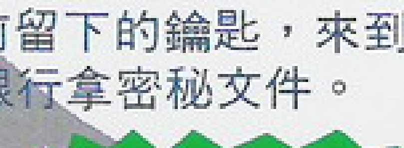
●特　色●

- 256色的 VGA 顯示模式，人物、場景生動自然，讓你一頭栽入爾虞我詐的諜報劇情而渾然忘我！
- 配有高科技秘密武器，手銬、鋼筆、雪茄都可能派上用場。
- 在緊張的辦案過程中，加上輕鬆幽默的對白，令人莞爾。
- 支援魔奇音效卡，充份展現諜報緊張懸疑氣氛。
- 完全採動作選單操作方式，可以滑鼠操作，簡易流暢。





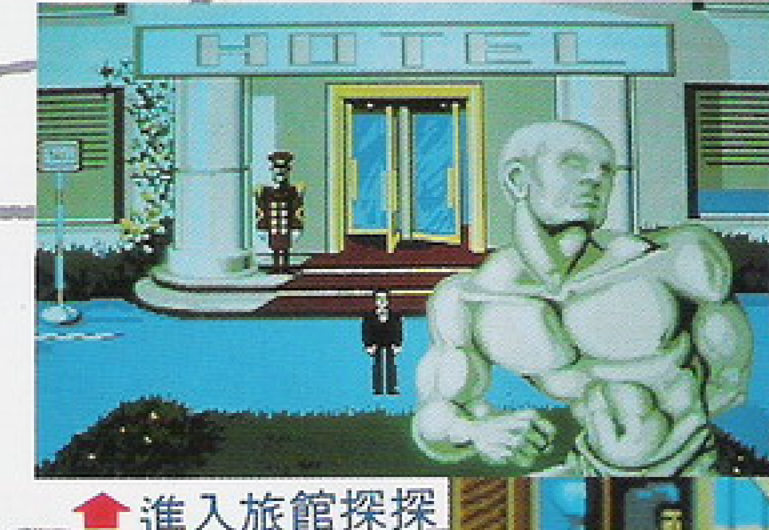
帶著我方情報員死前留下的鑰匙，來到銀行拿密秘文件。



誰說的？

那可不

又被抓了！情報員的生涯本是夢…



進入旅館探探，看有無線索。



好不容易逃出來，卻碰到這汪洋大海。好在我游泳技術特佳，否則…

JONES In the Fast Lane

身為單身貴族的你
不可不玩！
擁有溫馨家庭的你
更不能不知

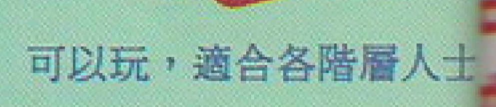
人生劇場

（原名：幸福人）



瞧！結業證書、跩吧？

人生劇場
力邀你粉墨登場，
實力演出年度大作！



人生劇場標榜人生四大目標：財富、職業、快樂、學歷。如果你想成為人見人羨的富商鉅子，只要在「錢坑」裡努力打滾，致力金錢遊戲就可以了；想在職業上嶄露頭角，只要不斷的對工作不滿意，常常更換工作就行了；想獲得高學歷，只要定期上大學K書就好了；至於快樂，只要懂得享受、忙裡偸閒的人，都能很容易的獲得。總之，在人生劇場裡，你不但可以自行編導你的人生，還能親自披掛上場，刻劃你絲絲入扣的一生。

本遊戲雖歸於智育類遊戲，但卻不需耗費太多的腦力，不論大人小孩都可以玩，適合各階層人士。

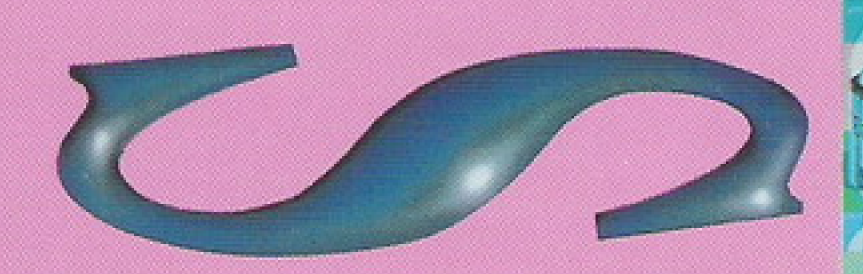
你覺得生活乏味、單調、無聊嗎？想不想到本劇場來插上一腳，過過癮？歡迎你呼朋引伴，一同品味這個清新佳作。

* 可四人同玩或挑戰電腦
* 畫面以卡通動畫手法表現，造型可愛、好玩。
* 支援魔奇音效卡！具現代感的背景音樂，前衛、流行。
* SIERRA 公司全新嘗試的寧馨小品，彌補你生活上一切的不如意，要你成為場內場外的大贏家。

這麼舒適、甜蜜的家，眞想一輩子待在這兒。

可四人同玩、選擇自己喜愛的造型。





來喲！胖職員介紹"肥缺"給你。

機　型：IBM PC AT　記憶體：640K　顯　示：只支援EGA／VGA　支援魔奇音效卡
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　片　數：2片(1.2M)　售　價：230元　類　型：智育



古印加帝國傳說龍之殿驚魂

三年的嚴密籌劃，修格與他的伙伴正前進探索古印加帝國，一個古老的傳奇…就在他們進入一漆黑的地窖起，便應證了這個遠古的傳說。

四處遺散的珠寶直入眼前，但是轉瞬而來的卻是更大的危機，因為這是嚴密籌劃之外的遭遇－龍之殿，也是太陽子民為了保護財富所建的陷阱機關，此刻，要後悔早已來不及了，除了往前走，你別無選擇。

遊戲的目的在搜集龍之殿中所有的鑽石，然而每關的地窖卻有著各類的遊動物體及惡魔，牠們會盡其所能的消耗你的體力，不過，別緊張，善用地窖中特殊裝置及攻擊後敵物所產生的物品，這些都可能助你度過危急，不過，還是得看你的機智與反應力了。

呵！這個石塊可移動，快！推進鑽石壓縮機就會讓它變成鑽石。糟了！走投無路，趕快察看四週有沒有傳送點，儘快飛越險境是為上策。現在，得快找到時間瓶，否則我們就…。

別小看**十字逆襲**這個遊戲，否則你也將成為永伴龍之殿的骷顱成員喔！

機　型	IBM PC XT／AT
記憶體	256K
顯　示	單色／CGA／EGA
操　作	鍵盤／搖桿
片　數	1片
售　價	80 元
類　別	動作



歷史洪流中異軍突起！國人一致支持我們自己的產品！從資訊展會場
供不應求的
指名搶
購熱潮可
見一斑，
「楚漢之爭」
千秋霸業魅
力依稀不減當
年！
楚漢之爭
支援魔奇音效卡
在楚漢之爭銷售指數衝破萬數大關之餘，我們可以清楚的看見國內消費市場對中文自製軟體的肯定，只要大家願意共同重視智慧財產權，軟體從業人員的心血結晶在交付優良機構發行經銷下，絕對能夠得到應有的回饋。
當然軟體本身的表現也是造就風潮的重要因素之一，以內政、外交和戰爭三大主要指令一統天下，容易上手的特性遂使衆玩家不論功力深淺，皆能各展所長打拼一番，鼓動氣氛的魔奇音效背景音樂引人血脈賁張（當年各國若得聽聞此曲，只怕連仗都忘了打），插圖和作戰時的可愛動作更可讓你暫忘得失，不致於因小不忍而亂大謀。凡我戰友願鑑共識，同籲局外觀戰人，揮軍開拔齊赴沙場！
＊支援魔奇音效卡耶！
軟體世界
絕讚銷售中
•個性的一年•
軟體世界為嘉惠廣大擁護者
特推出1991年電腦遊戲玩家專屬
精美大型月曆
請速洽各地軟體世界經銷商
機　型：IBM PC XT／AT
記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／VGA
操　作：鍵盤
片　數：2片
售　價：150元
類　別：戰略



國士無雙
麻將會戰
一氣通貫
美女叫陣
麻雀學園
昔日四川省一伎驚天動地，今朝正宗十三張麻將再度開戰！講論台數比高低，麻將桌上無親情，方城之役不滿九回不見真章，雙方各施手段妳來我往。倩女欲雪前仇，君子捨命相陪；兩排麻雀對壘，立直刻棒亂飛，只能以二字形容一過癮！且不論你從VGA螢幕的細緻光澤中姍姍而來，或者在單色螢幕的閃電快攻裡丟盔卸甲，只要儲蓄偶而神龍一現的POWER，就能在搶關挑戰前選用作牌絕技，從初級的役牌到終極的天地和（胡）多達十六個招式！曾經在大型電玩上鎩羽而歸，現在正是報仇良機，自認方城之中無敵手，就請你來到麻雀學園裡一分勝負！
特色
◉支援魔奇音效卡。
◉十六種POWER作牌秘招。
◉10秒鐘胡牌測驗，通過者可獲得額外的POWER。
凡一次購買兩套金磁片獎系列產品 贈送精美1991年桌曆1份
機　型：IBM PC AT
記憶體：640K
類　別：博弈
操　作：鍵盤
顯　示：單色／VGA
片　數：2片
售　價：150元
支援魔奇音效卡



你玩過不吃不碰的麻將嗎？

繼〝四川省〞之後，再度給你絞盡腦汁的震撼！
睿智而充滿神秘感的層層排列
一如紙醉金迷、龍蛇雜處的夜上海

CD-ROM解謎遊戲之上乘大作
你，絕不能抗拒這瀾漫中國三千年的誘惑。


COUNTDOWN
飛越杜鵑窩
緊張！
刺激！
「這究竟是什麼地方…
我到底是誰？…」
你一被陷害的CIA情報員
一陷身精神病院，
96小時內必須逃離
杜鵑窩並找出元兇，
時間正倒數計時中……
懸疑，緊張的諜報劇情
讓你身陷其中，
無法自拔！
ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED



強片預告
U式海狼潛艇
惡水下七海稱雄
碧濤中唯我獨行
假如教室像電影院一
但現在還不太可能
假如模擬潛艇能
給我多一點
空間一
這個願望
就在今天實現
一個菜鳥老手
都能充份享受的遊戲
DAS BOOT
GERMAN U-BOAT SIMULATION
八大戰鬥場景動感十足　十二指揮軍令逼眞萬
即將呈現擋不住的潛艇魅力風
THREE-SIXTY



LIGHTSPEED™

INTERSTELLAR ACTION AND ADVENTURE

看慣慘烈殺戮的異形入侵
今日人類也將踏進牠們的家園
就在浩劫××××年後
探測 貿易 戰鬥 又在宇宙彼方上映千古輪迴
人類和異星人的歷史悲喜劇

Micro Prose公司1990年來模擬佳作精獻
領您超越光速成爲義勇先鋒

MICROPROSE

光速先鋒



想想看！當女朋友正在換裝時，無聊的你卻被電視吸走了，這是多麼倒楣的一件事！但別急，後頭還有更精彩的等著你呢！

ACCOLADE 出品，奇幻冒險鉅作，敬請期待。

人生劇場



/WEI

話說今日心血來潮起了個大早，做做荒廢已久的「國民健康操」後，以從容不迫的速度「盪」到公司，可愛的 Mini 對我拋來嫵媚的一笑，說：「有好事找你！」哈！十年風水輪流轉，今天終於轉到我頭上了，瞧瞧是什麼好事？啊!!原來是燙手山芋GAME在燒，要命！已經接受人家千嬌百媚的笑容了，騎虎難下，不得已，只有下海一拼了，捨命陪各位玩家啦！

這是活生生的真實遊戲，完全反映真切、現實的生活。現在，讓我帶你走一遭！（本遊戲可四人同玩，所以，你可以吆喝你那一串不怕死的「死黨」一塊來，沒關係！）

首先，請訂定你的目標。學歷、財富、職業、快樂是本遊戲的四大前提。點數訂高訂低都無關緊要，只看你使出什麼手段去達到目的就行了。

遊戲剛開始時，你沒有任何工作經驗及教育程度，只有區區200元的老本及一套差強人意的休閒服。要做任何事之前必須有「錢」，這錢呢，不會從天上掉下來，要賺！你要先到職業介紹所找份工作，先從錢較少，較不需要學歷及專業知識的工作找起。例如廚師（cook）、店員（clerk）或工友（janitor）。

前幾個禮拜需「嗜錢如命」努力賺錢，才有前途可言。但在打拼中也別忘了「每週一吃」。建議窮光蛋的你吃最便宜的炸薯條（Fries），雖然要忍受幾個禮拜的「香氣」攻擊，卻達到省錢的目的。

等錢累積到一定數目，就到大學裡充實自己，作為晉升的跳板。只有學問好，才能獲得好工作，錢才賺得多；錢多多，才能享受快樂的生活，達到快樂的目標。所以你不能坐以待斃，死守著一份不高不低的工作。你要突破！不斷的進修、學習，嚐試各種不同的工作，由工作中求取經驗。腦筋動得快的人可以到銀行買公債、股票或黃金、白銀，好好投資一下；小心謹慎，怕被打劫的人也可以把錢放到銀行生點「蠅頭小利」，也何嘗不是一種好方法。醫生的賬單或是在一個禮拜內沒吃東西，都會耗去你寶貴的時間，所以千萬別忽略自己的健康狀態。

人生之事不如意者十之八九，像我最近就來了次驚天動地的大失戀……唉唉！算了，別談我了！在本遊戲中，你會遭遇比失戀更慘絕人寰的事。或許有一天，忽然來次世界經濟大恐慌，物價降低，股票、債券跌到谷底，你存錢的那家銀行倒了，存款全完了，更慘的是工作也丟了……「雞也飛了！蛋也砸了！」倒楣的事接踵而來，拖著蹣跚的腳步要回家時還可能被四處流竄的盜匪搶個精光，沒有錢的你，簡直就像沒舌頭的八哥，叫天不應，叫地不靈啦！

當然，幸運的你也可能不會遇到這種悽慘的事。在有一份安定的工作，一個舒適的家及足夠的錢之後（即達成職業、學歷、財富的目標點數），就盡量滿足自己！盡其一切讓自己快樂。你可以買個冰箱回家儲存多日食物，就不必每週都跑到速食店啃漢堡、薯條。買臺電視、錄影機或立體音響享受一下。或者去聽聽音樂會、打打高爾夫等。甚至買杯香草奶昔喝喝都可以，快樂只是建築在你的隨心所欲及享受上，隨處可得。

這兒還有件小事不得不說：當你拮据萬分、山窮水盡，銀行不貸款給你，把債台高築的你列為拒絕往來戶時，歡迎你到本遊戲最不愉快的地方「當舖」來！在這裡可當可贖可買，雖然這地方不太好玩，但也無非是一個救命地，玩到走投無路時，考量一下你手邊的物品，值錢的話拿來應應急。

戲法人人會變，巧妙各有不同。這個遊戲是 SIERRA 公司的全新嚐試：利用棋盤式空間刻劃現代人汲汲營營的一生，雖然與以往的風格迥異，但也不失為一個簡單、好玩、易上手讓人著迷的好遊戲。其細緻可愛如卡通動畫般栩栩如生的畫面，更是沒話可說。

好啦！喝奶昔的時間到了，我又要邊喝奶昔邊陶醉在那段逝去的戀情中。希望本遊戲也能讓你回味無窮。

夜班玩具廠

/科長老

首先不管是你還是妳，換上乍看像煞美國版「瑪琍歐兄弟」的工作服，再通過「玩具廠大夜班工會」驗明正身，隨後向老板報到，領取生產訂單。訂單上註明了生產的玩偶類型、數量以及顏色規定，然後就該上工了，但是在開工之前，別忘了記下訂單前的水果組合，有了它，你就不必每次都要從初級工作幹起啦！

什麼？！首次上陣，小生怕怕？！安啦！反正廠方也不放心在上工第一天就把工廠全部交給你瞎搞，剛開始只要注意火候，補充電力，再調整一下輸送線的方向就夠了。最怕緊張過度，笨手笨脚地紕漏百出，不是把原料送到垃圾筒，就是把頭和身體裝反了。小心收工後交不出規定數量的成品，老板擺張臭臉炒你魷魚！！

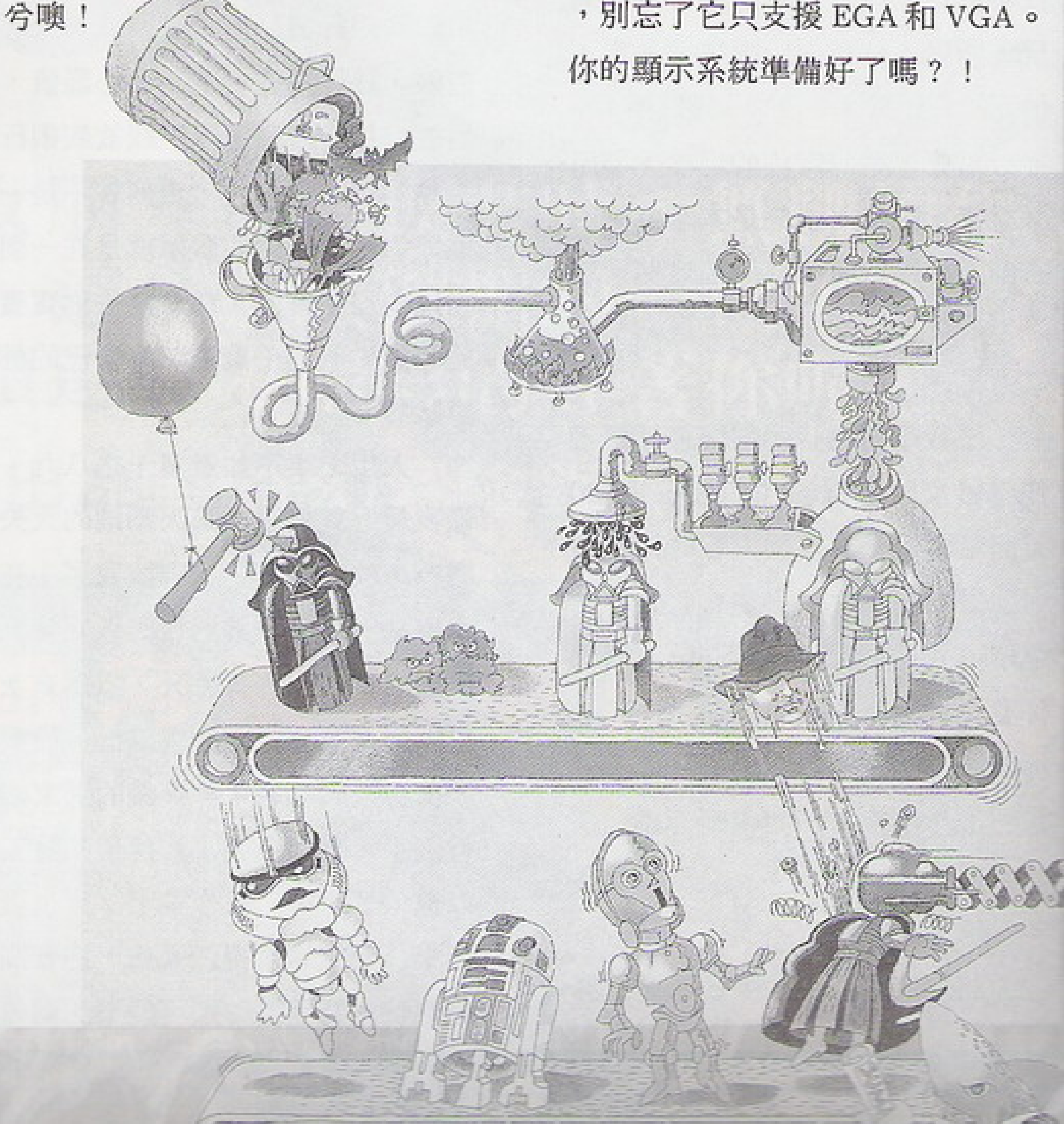
一天又一天的大夜班很快地過去，偶爾也在月光下開輛破車兜風，但是無庸置疑我也慢慢成為廠內最具實力和經驗兼備的老師傅，工作上需要料理的繁雜瑣事也愈來愈多，一下子舉氣球爬高換模組，一下子又拿雨傘飄低踩脚踏車充電，還有二隻不知道從那裡冒出來的小旅鼠（我管藍眼圈的那隻叫藍豬，管黑眼圈那隻叫黑豬）。說也奇怪，藍豬老是纏著我不放，礙手礙脚搞得我不耐煩就丟個植物陷阱夾牠；而那頭黑豬性好到處亂咬開關，不是風扇被咬停就是品管監測器被關掉，虧我數度祭出萬能吸塵器屢屢將牠收服。最離譜的是居然還有人跑出來打我！！天曉得我在這兒忙得暈頭轉向一團亂，他卻把快樂建築在我的痛苦上。

生活總在黑夜中等待黎明，這份工作也如同人生一般有苦有樂，雖然亂了一點，卻也學了不少東西。由於廠內大小事項一手包辦，親手餵「它」燃料，眼見原料轉變成為塑料，鑄模出來的配件在噴色後吹乾，再膠合組成一體，「電」一下再通過品管就裝箱上車了。每個階段都要用到獨特的技巧，就拿噴色來說吧：綠色要用黃色調合藍色，而棕色要先調出綠色後才能混入紅色，亂來的話，水龍頭會自行斷水。換模組和重新配色如果不間隔一定的時間，也將會提高不良品的產生率。所以從遊戲一開始就存心矇混過關的人，到頭來真的會慘兮兮噢！

協助爬昇用氣球，幫忙下降用雨傘，扳手用來旋緊螺絲，火柴棒當然用來點火。經常推著萬能吸塵器到處逐獵旅鼠，兇惡的植物陷阱也是對付牠們的利器。雖然這些工具都只能用一次，幸好也有許多地方能撿拾到備用工具，要不然豈非太不公平？你說是吧。

最後再和大家一同分享個絕技——「聽音辨位」——不是用來賭骰子，也不是在看武俠小說，它可是你專用的「全方向故障部位指示器」噢！如同一位資深司機可從雜音聽出車子的毛病所在，當你成為資深工作組長時也將能憑音判定工廠系統那裡失調，自然便無庸耗費太多時間就能輕鬆解決。

在你準備聆聽它的魔奇音樂前，別忘了它只支援 EGA 和 VGA。你的顯示系統準備好了嗎？！



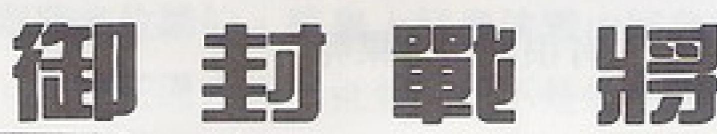
羣英會審·遊戲定星等



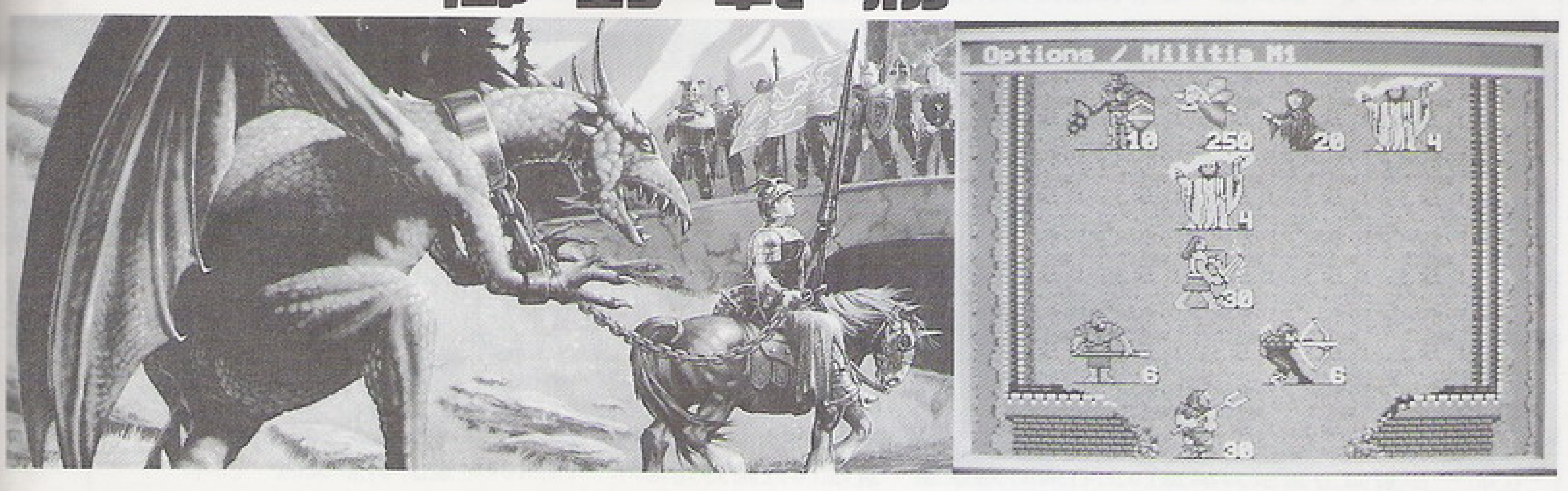
時　間：	79年11月22日（星期四）
召集人：	李初陽
整　理：	林豆豆
GAME林高手：	馬爾寇温、TRILLON、科長老、CA、MINI
片　名：	御封戰將、決戰中國象棋

初陽兄：

本次座談將討論兩個類型迥然不同的遊戲，分別是角色扮演的御封戰將及智育類的決戰中國象棋，都是同為搶手的熱片，也是許多玩家矚目的焦點，現在就請各位對各個遊戲提供己見，首先，我們先評論御封戰將。



御封戰將



評分人／科長老	評分／★★★☆	（御封戰將）

講評

這個遊戲，我對它有三顆半星的感覺。

這個遊戲很顯著地和其他 RPG有蠻大不同的差別，在操作系統及表現風格上都有蠻大的差異，首先，它的造型就比一般 RPG 的角色尺寸大很多。當我剛開始接觸時，有點像在玩日本遊樂器，因為風格接近，就是用比較誇張的手法來處理，因此造型也就不一定很講究。

其實如果熟悉這個遊戲的話，就知道這是個蠻簡單的遊戲。其任務就是要找回足夠的地圖碎片，然後根據地圖去找出權杖到底被藏在哪裡？

因為這遊戲有自動記憶地圖的功能，因此不用擔心會迷路。尤其在不同世界旅行的時候，只要找到新的地圖，就可以到新的世界去，更不會有走了好久，卻走不到的焦慮感覺。



評分人/ MINI	評分/ ★★★☆ （御封戰將）

講評

我給這遊戲三顆半星。

這個遊戲和以前的 RPG 差別算是蠻多的，是屬於較新型的 RPG 。

首先，在人物屬性方面，並不像其他 RPG 那麼重要。只有領導能力比較重要，至於其他屬性，在遊戲過程中是幾乎不會注意到的。再來是它的圖形比較大也比較誇張。

這遊戲改革了以前其它 RPG 戰鬥畫面缺少變化的缺點，也就是加強了戰鬥畫面的生動可看性。

至於操作方法也比較簡單，傳統的 RPG 的操作方法非常複雜，光是個戰鬥場景就又是法術一堆、裝備妥當與否…等等。而且**御封戰將**這遊戲的英文也較為簡單，很適合初級玩家來玩。

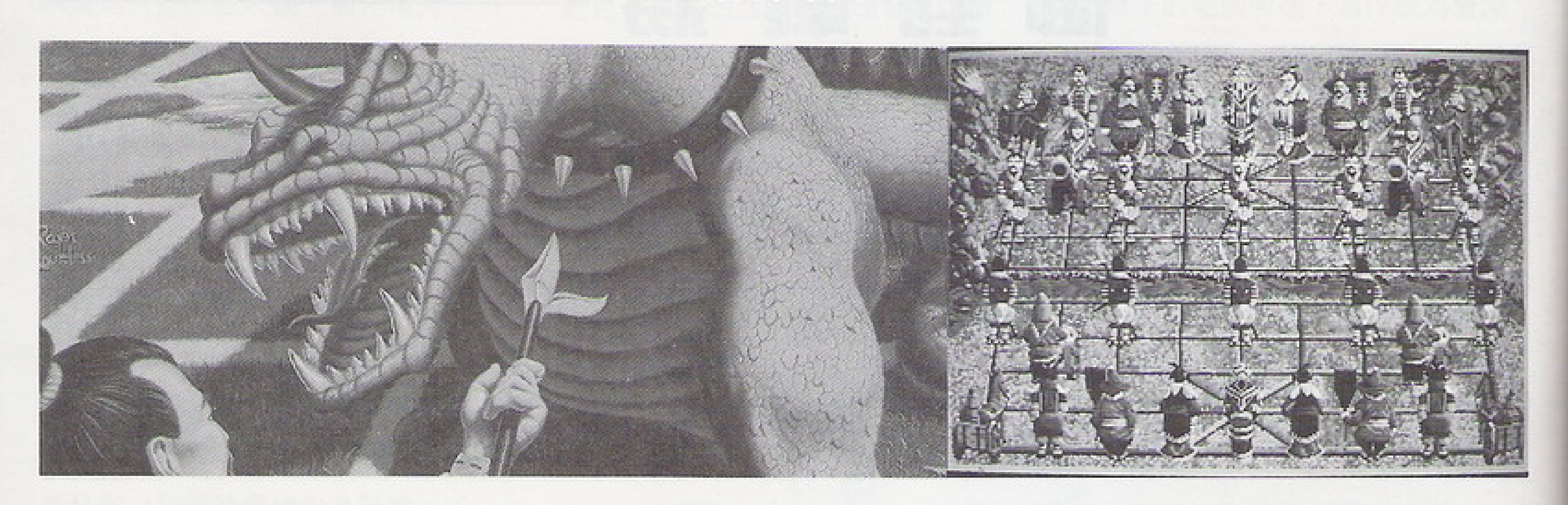
初陽兄： 既然這個遊戲比較容易入門，那是不是在遊戲裡出現的怪物種類也比其他 RPG 來得少呢？

科長老： 是的，不算很多，而且這些怪物是一般玩家都蠻熟悉的，沒有特殊稀奇古怪的東西出現。

初陽兄：

好的。我們接下來討論**決戰中國象棋**，這是和**決戰西洋棋**同一家公司出品的，也是出 品**未來戰爭**的公司。

象棋是我們比較熟悉的棋類，而它在 PC 電腦上，除了以動畫取勝外，棋力或人工知慧是不是也有很好的效果呢？



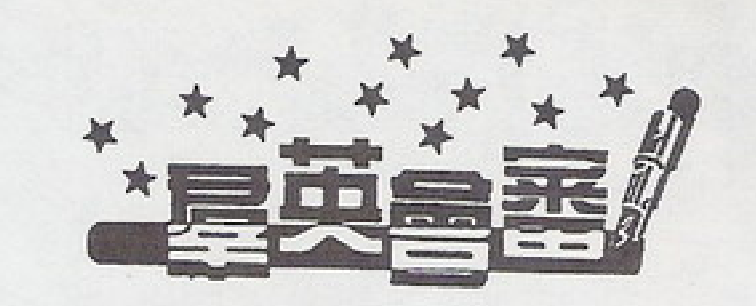
評分人/TRILLION	評分/★★★★ （決戰中國象棋）

講評

這個遊戲可以說與**決戰西洋棋**完全一樣，依然保有毀棋、強迫電腦走棋和吃子時趣味動畫的特色，並沒有特出的地方。但玩家會來玩這個遊戲，除了題材（中國象棋）親切外，就是因為它有這些特色，把蠻枯躁，需要動腦筋的棋類遊戲趣味化了，教人玩來趣味橫生。

可惜是由外國人所設計，動畫難免欠缺中國文化內涵，例如車在吃子時變成一隻龍，而且是一隻肚子大大的西方龍（Dragon）！在中國，龍是天子的象徵，再驍勇善戰的將軍也只能以虎將稱之，何況只是一隻車而已。把龍用在將、帥身上還說得過去，因為歷史上有天子御駕親征和真命天子領軍打天下的例子。

不過純粹從休閒觀點來看，這個遊戲還是很值得玩，因為玩家可以藉此以輕鬆的心情領略這個古老的遊戲，既不必過份花腦力（可以毀棋），下棋雙方又不會為了輸贏而撕破臉，吃子時更有趣味動畫博君一粲，休閒娛樂效果極強，不應該單就它的棋力不是很高而一概抹煞。綜合以上幾玷，我給它四顆星



評分人／CA	評分／★★★★	（決戰中國象棋）

講評

我給它四顆星。

這遊戲最主要在於動畫方面，也就是吃棋時的設計非常有幽默感，畫面處理得不錯。有時候，我故意把兵放在卒旁邊，去欣賞它們互吃的效果。

評分人／馬爾寇溫	評分／★★★★	（決戰中國象棋）

講評

我給這遊戲四顆星的評價。

決戰中國象棋雖然與**決戰西洋棋**同樣是以人物棋盤來詮釋，但**決戰中國象棋**在畫面、音效、功能及趣味上都比**決戰西洋棋**更勝一籌，但其中最重要的一點：它是以中國象棋為主題，具有東方風味使得它的吸引力大大的提升。

這個遊戲最大的優點是在於雙方棋子廝殺的場面，趣味及幽默感十足，當我第一次看到這個遊戲時，簡直快笑破了肚皮，而且在廝殺或移動時，都配合著數位音效，非常有真實感。另外它也有一個 2D 的傳統棋盤，所以當你玩膩了 3D棋盤時，還可以換換口味，復古一下。

這個遊戲最大的缺點就是思考速度太慢，而且是隨著棋段而增加，所以當你玩高等級的棋段時，不如把它切換成 2D 棋盤來玩，免得等太久。而棋子在移動時也是耗費滿多的時間；速度慢也是為了高品質畫面所作的犧牲，所以我們也就不要太責備它了。

初陽兄：

我補充一下，我剛聽各位講的，感覺上好像**決戰中國象棋**在動畫上的效果令人覺得蠻創新、蠻幽默的，都有其正面意義。但我玩過之後，就想到是不是這動畫也有其負面的影響，因為走一步似乎要等好久，幾乎每走一步都要等它讀取畫面，而特定棋子相互間的作戰畫面都相同。因此可能剛開始玩時會很有趣味性，可是過了一段時間，反倒為了動畫效果而有負面的影響？

評分人／科長老	評分／★★★★	（決戰中國象棋）

講評

我給它四顆星的評價。

這遊戲的動畫、趣味性及音效的設計都很不錯，甚至在細節上，如車走到定點時，要迴轉而勒緊馬韁時，會有一聲馬的嘶鳴聲，連這樣細節都有考慮進去。

如果你玩這遊戲很多遍後，會一而再，再而三地，看這些動畫場景的話，走了老半天卻沒有吃一兵一卒的，那真是得花蠻多時間的。不過依我個人的感覺，這遊戲在製作上的重點就是擺在動畫這一部分。

這遊戲有三個地方我感到有些遺憾，第一是棋力部分，下棋的人工智慧及下棋的執行速度幾乎成反比，為了求速度快而將等級調至最低，雖不必等很久，但對方卻好像變笨了點。可是，若是要向它挑戰而將等級調到最高的話，可能等了幾十分鐘，它卻還沒出手，實在是很傷腦筋的一件事。再者，有關於棋盤的安排方面，各位可能發覺你要走的那一步，剛剛好被其他的棋子擋住了，看不見，不曉得游標是不是正好移到那個地方，如果不啟動小棋盤來輔助觀看的話，可能看不清楚。因此如果在設計時，能將俯看的角度加大或將棋盤斜斜地擺，應該會有比較清楚的效果。

第三點是戰場的連帶預設，用站在戰車上的人來代表車、身披鎧甲的將軍來代表馬。但就我們中國人對馬的印象反倒造成疏離感，如果我們把時代往前推，譬如說是黃帝時代，那車就是推著指南車跑來跑去；若往後推，在西遊記時代，那馬就會是龍馬，而應能產生更富趣味性的變化。

這可能是設計製作時對時代背景的取捨，有其特殊的考慮吧！也可能是因為對中國文化不夠了解，而造成的缺失吧！

初陽兄： 感謝各位提供寶貴意見，互相交流在遊戲方面的心得。別忘了我們每月固定的聚會，時候已經不早，咱們下個月再見啦！！

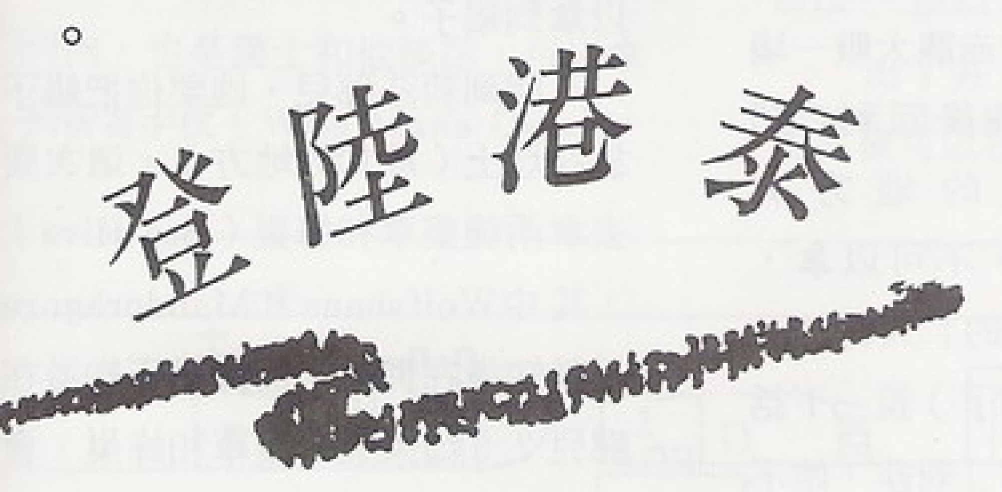

電腦遊戲老饕的最愛。
第一屆金磁片獎得獎作品大饗
軟體世界
第一屆金磁片獎全國休
軟體設計大賽在今年8
26日落幕。由於各方的
烈回響再次地證明了國
的設計水準，軟體世界
與您分享此國人自製軟
的成果敬請期待金磁片
得獎作品系列大展。
1st GOLD DISKETTE PRIZE
Entertainment Softwares Design Contest
金磁片獎
爭之漢楚
楚漢之爭
決戰俄羅斯
麻雀學園
SCORE 01144
LEVE 00
X-ROCK
魔點

公告全球發燒友

軟體世界 於1990年12月25日

正式登陸香港、泰國爲廣大的發燒友服務

〔泰港台連線報導〕軟體世界於12月25日分別在香港與泰國成立其直屬分公司，把在台灣銷售的休閒軟體以更快速與合理的價格呈獻給港泰之發燒友，好東西要與好朋友分享，軟體世界總經理期望分公司之成立能把目前泛濫之非法拷貝納入正規，讓全世界的華人都能享受到合理的正版休閒軟體。

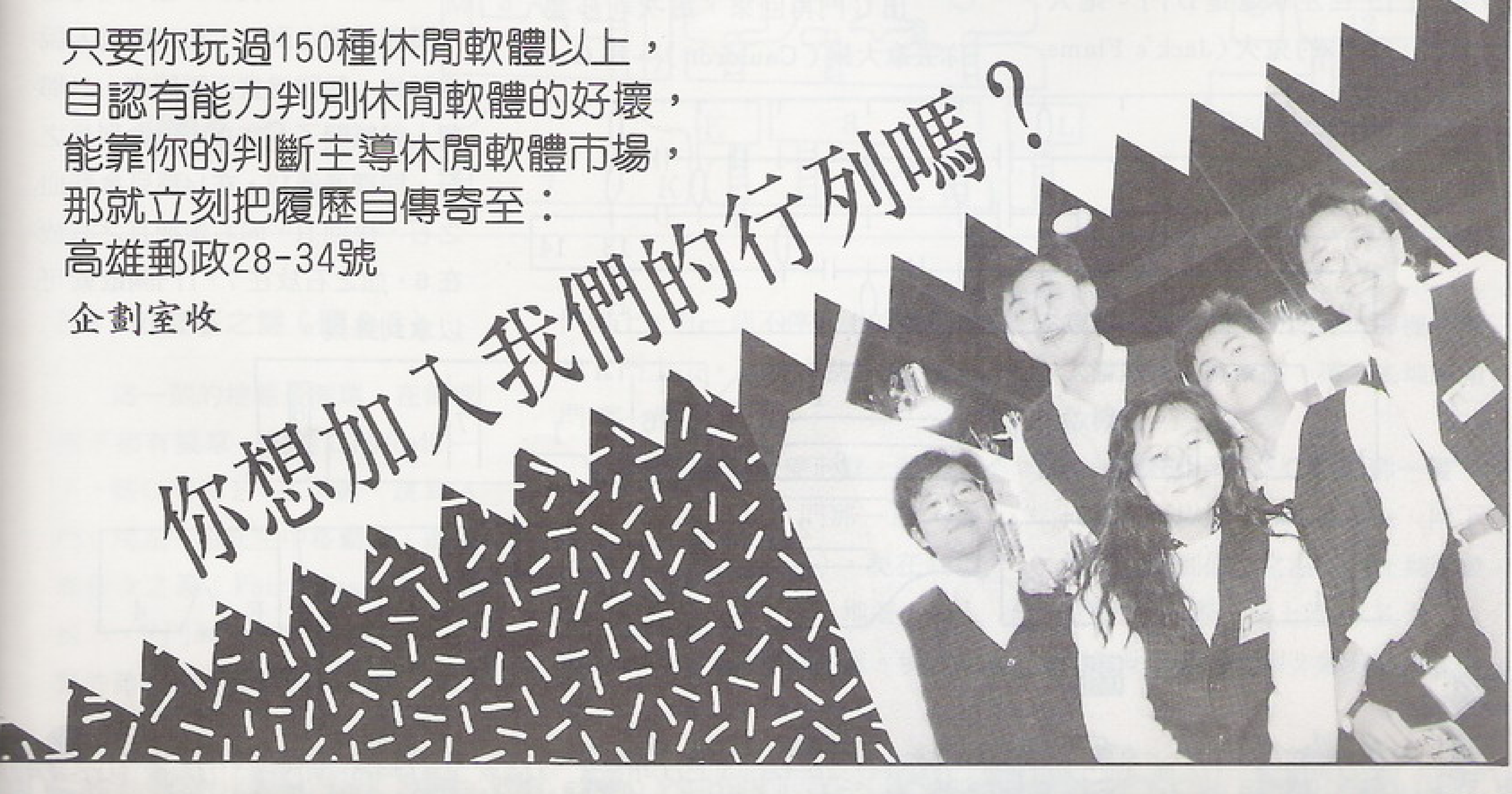




香港價格

	香港統一售價
貴族單片	HK$ 30.
貴族双片	HK$ 50.
珍藏双片	HK$ 65.
珍藏3片	HK$ 80.
珍藏4片	HK$100.
珍藏5片	HK$110.
珍藏6片	HK$120.
珍藏7片	HK$130.
珍藏8片	HK$140.
珍藏9片	HK$150.
珍藏10片	HK$160.
三片大包裝	HK$110.
軟體世界雜誌	HK$ 25.

只要你玩過150種休閒軟體以上，
自認有能力判別休閒軟體的好壞，
能靠你的判斷主導休閒軟體市場，
那就立刻把履歷自傳寄至：
高雄郵政28-34號
企劃室收



魔界歷險……第二章攻略



/春泥

2-1 沼澤王（圖2-1）

除了「3-1神之花園」外，就以沼澤王最簡單了。

先到1和莉莎的父親說話，答應「請」莉莎回家。而三個向下的箭頭可進沼澤內，內有三個寶箱，可以找到一些藥草。

由A進入，2的寶箱內有Wolfsbane藥草，先不要拿，進入C門，是一個無盡迴路，往右永遠是C門，往左永遠是D門。進入D門，拿走3的鬼火（Jack's Flame），進入E找4的「年輕美男子」Talk一下，第二次Talk時，「美男子」問你要不要和赤龍大戰一場，答Yes，殺了赤龍後回到C門進入B門，在5的地方有Mandoragora藥草，不可以拿，進入F門、G門和9的「大青蛙」（沒有更好的形容詞了）說一下話，原來就是「美麗的」莉莎，她不想回去。

出G門再回來，這次莉莎要你去拿大鍋（Cauldron），經G、F，向右走，看到二根柱子疊在一起如同8的一樣嗎？站在矮柱子上，把身體遁入高柱子內，向上跳可以拿到鍋子。

回到莉莎那兒，她要你把鍋子放在灶上（即10的地方），這次要去拿兩種藥草和蜂巢（Bee Hive），其中Wolfsbane和Mandoragora早就知道在那兒，而蜂巢不知道在那兒？（如果先拿藥草和蜂巢，會被認為是小偷。現在才可以去拿。）

經G、F，再由H進入大迷宮，順著地圖走到11，和11那個人說過話後，離開這畫面再回來，11那個人就離開了，在12可以拿到月之石，同理通過13，在14那兒拿到血之石，快回H，向右走把月之石放在6，血之石放在7，I門開啟就可以拿到蜂巢。

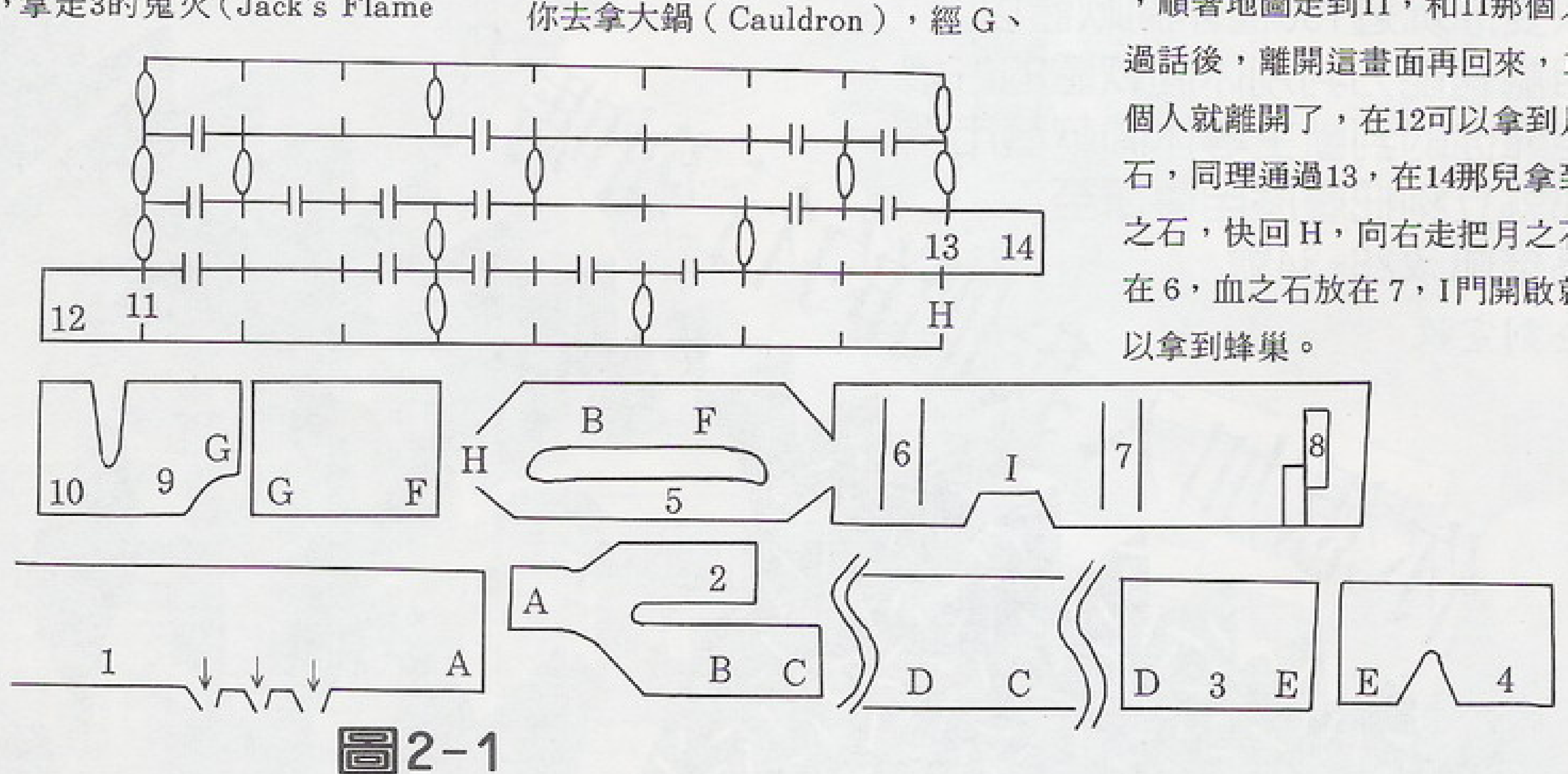


圖2-1



拿齊了三種藥草，回去見莉莎，她會要你作一份藥劑。把藥草放在10的鍋內再出去，再進去見莉莎，說過話再出去。再進去見莉莎時，把鬼火放在鍋子下面，和莉莎說過話後拿起鍋子，把鍋子交給莉莎。

只見一件不可思議事情發生了，「大青蛙」變成了一名少女（我可沒說她「美」），再說過話後，莉莎飛天而去。回到地面，1的地方。莉莎他們搬家了，留下了歡樂硬幣，而任務也完成了。

2-2　龍王（圖2-2）

這一關只能有三個人，其中二人的職業分別是護士和算命師。

進入後先找A門內的國王談話，得知公主被捉走了，找回公主自然是你義不容辭的事。進入神殿B，那人生了病需要護士，再到C門內，也是護士和他談話，可以拿到智者手杖（Wise Man's Cane）。

看到1的水池嗎？依中左右順序壓下三根柱子，進入D，和2的老人說話，開啟M門；把帶隊換成算命師，和3的精靈LiLi說話，LiLi會給你金鑰匙（Goldn Key），由右邊的井出來，進入E門，和E門內的人說話可以拿到一份藥（Tree Medicine）。

進入F門，由I門上來，看到一隻豬嗎？用拿到的那份藥可以把豬變回原形，那人為了感謝你，會給你卷軸（Scroll）；由J出來後用智者手杖開啟5，進入G，可以在6用金鑰匙放出精靈BiBi。

火速趕回3找精靈LiLi，果然BiBi已經回來了；所以LiLi要你去找神殿內的人（B門），再去B門內，可以拿到隱士長袍（Hermit Robe），拿著隱士長袍去找LiLi，LiLi會加魔法在長袍上。

出了井，往右走到城堡H，進入後可以在7看到國王的兄弟，把長袍放在國王兄弟身上，使他恢復心智，再經K門，用卷軸開啟8的門，進入L，在9救到了公主。

把公主帶回去見國王（A門），可以拿到項鍊。記得在H門左方的熔岩嗎？現在可以下去屠龍了。進到岩漿內，原來還別有洞天，由12向下落，經井到11，可以拿到屠龍劍（Dragonslayer）再由兩個井上到12那一層。和10的長者說話，給他智者手杖，他會在12架起一座橋。到13殺了那隻龍，屠龍的方法是以不變應萬變，隊員約有四千左右的生命力即可，站在原地按著空白鍵，龍就會一截截的減少，最後終於一命嗚乎。

殺了龍別忘了回去拿回智者手杖，找國王的兄弟拿神聖之盾（Sacred Shield），就可以回去了。

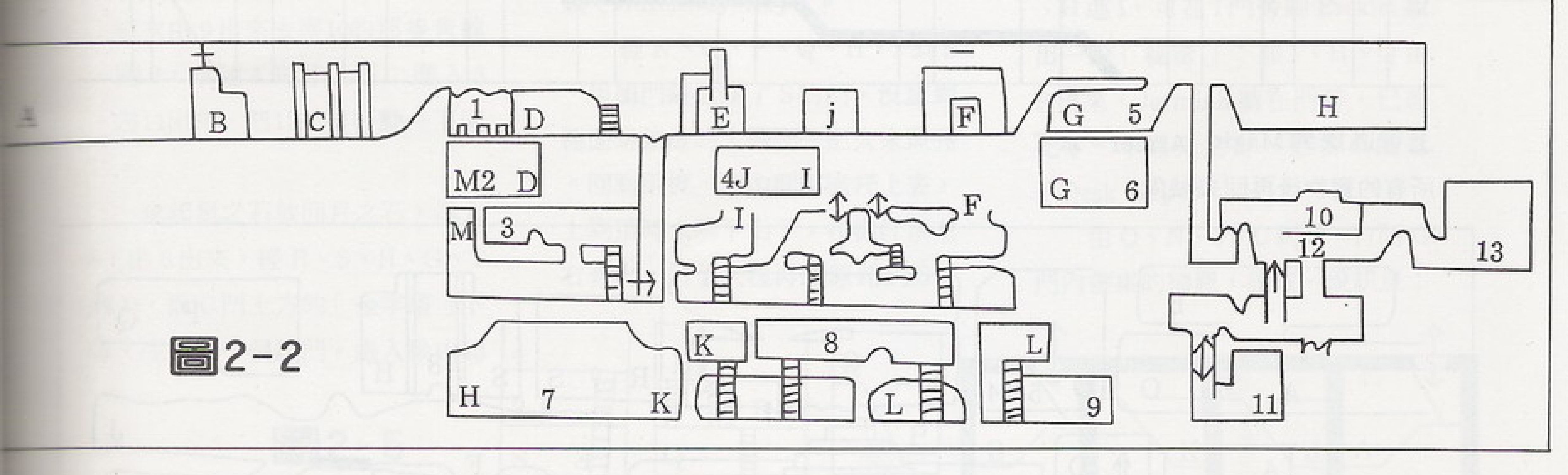


圖2-2

2-3　紅寶石之謎（圖2-3）

這一關的地圖最簡單，在每棵樹下都有藥草，先進C門Talk一下，經口門到F，往下跳，跳到A門（用左、右在空中移動），進去拿仙女之淚（Fairy Tears），再經D、F門到1，放下仙女淚，閃動的路就會變實路，向右跳，由I門向上，有一個不停向上的光束，經K門上去，再往左跳，跳到H門那一層。

H門內有許多變形蠶，殺了以後，向右走，到G門那一層，進入G門拿信（Letter），現在到地面的最右邊，向下進入地道，進入後往最右邊可以關掉機器。現在光束不見了，到J門那兒，那裡的老人說鳥巢內有東西，再下去地底開啟機器。

現在上到F、G門的那一層，向左跳可以掉在5的鳥巢上，向下壓可以拿到仙女之淚。現在到2和I門的那一層，向上經I、K到3放下仙女之淚後回到2拿走仙女之淚



再上去。L、M門內均可進去聽一下訊息，由N門上去，把仙女之淚放在4，經O上去，天秤的P那一端已下降了，進入P門殺掉巨蛾。

出來後P升Q降，而紅寶石就在Q門內，用跳的下到I和2的那一層，因為沒有仙女之淚，所以2旁邊的路是空心的，往下掉可以到E。

進入E門，因為手上有紅寶石，所以准許到內一層，再進入一扇門，門內有一瀑布，把紅寶石浸一下瀑布即可變成黃寶石。再順原路到5的鳥巢拿Robe，到了2和I的那一層時，遇到閃動的路應該難不倒你，跳過去吧！

上到4和N的那一層，在6的鳥巢可以拿到Rod of Light可施展Lighthing。向下到H那一層，在H門內的牆

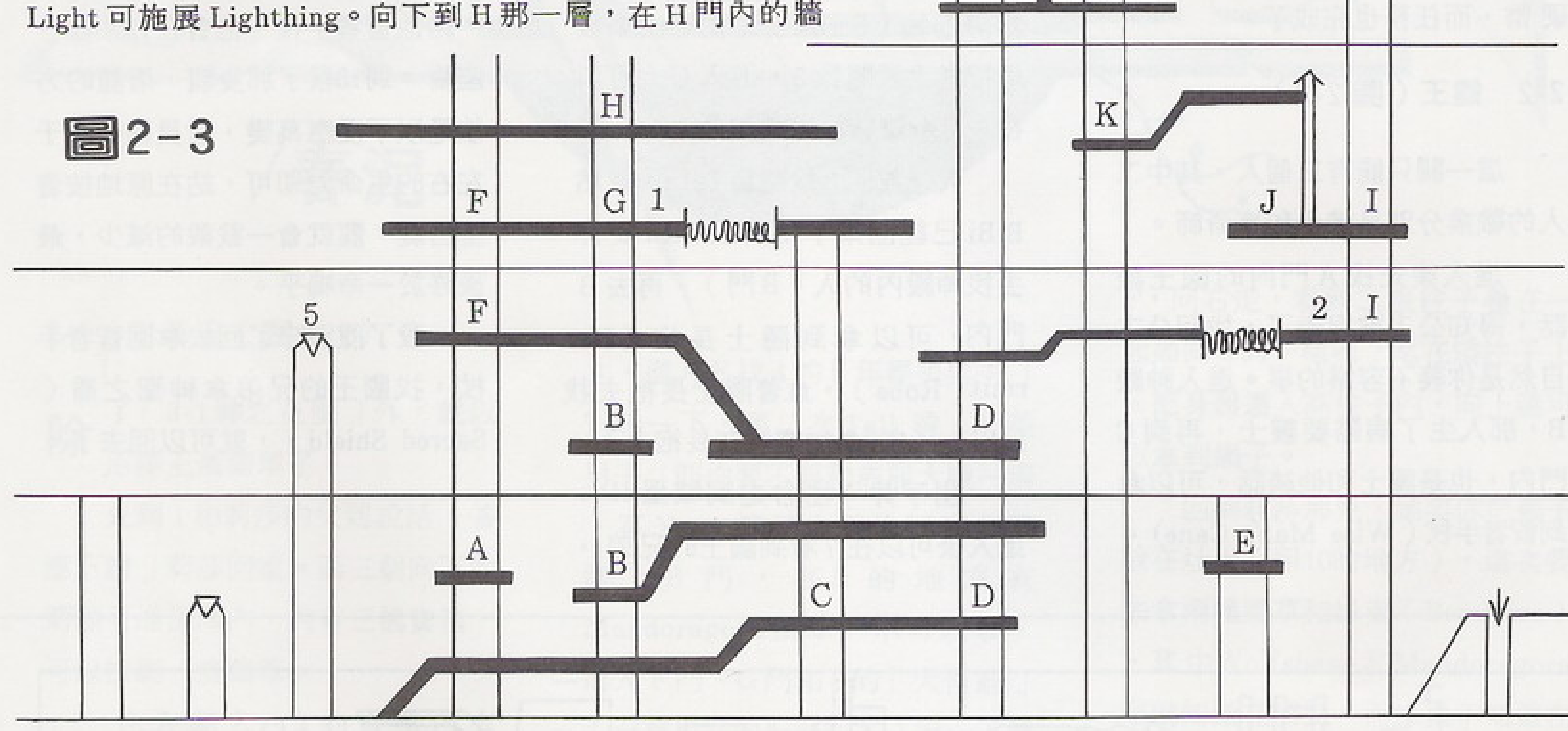


圖2-3

上可以找到Magic Armor。拿了所有的寶物後再回去城內。

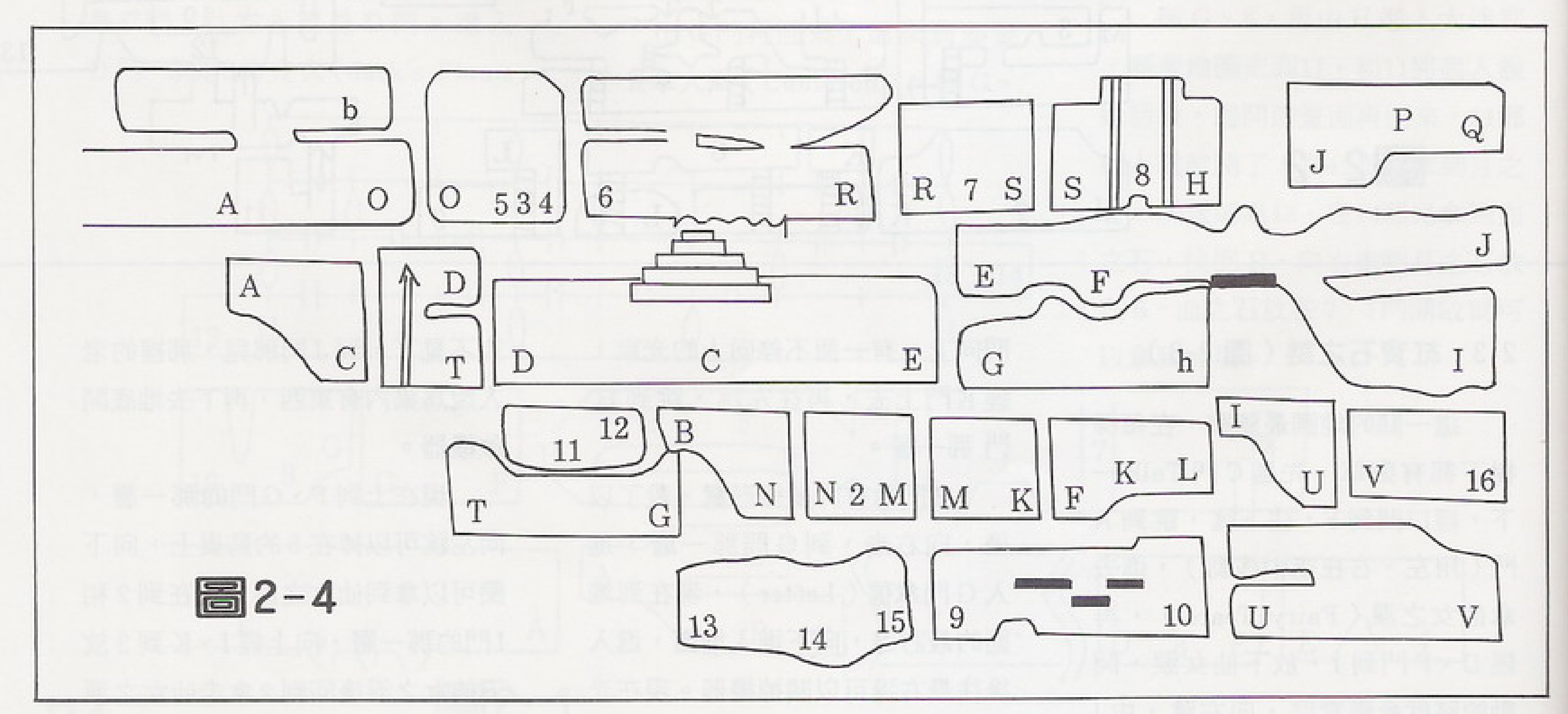


圖2-4



2-4　黑巫師（圖 2-4）

以難度而分，最難的該是「3-5生命之水」，但是因為這一關有個十分「無恥」的秘門，如果沒有發現而去和黑暗魔法師決鬥，就知道是怎麼死的了，因此我在這一關花最多的時間。

進入後沿A、C過E，而秘門F在凹下的地方，在宰了三個黑暗盜獵者後，可以發現地底的鑰匙。由F出去進入J，在P、Q的房間依次救出歐沙（ORSA）和閱讀一段訊息。

出J回F，在L讀一段訊息，進入K，由秘門M進入，拿起2的月之石（Moon Stone），經N、B回到O門。進去O門後把月之石放在4；可以由3門進去，由6出來，經R拿起7的星之石（Star Stone），過S，在兩根柱子中間8的地方向下壓，由H出來。

經G、T、D、C、A回到O，把星之石放在5（不可拿起月之石！）這次由9出來去宰10的那隻青龍，回9，拿起4的月之石；進入3，由11出來，把12的推杆動一下回11。

拿起星之石放回月之石，進入3，由6出來，經R、S、H、G、T到D，而C門上方的「金字塔」下降，生成了一個新門，進入後由13出來，閱讀14的碑文後，拿起15的太陽石（Sun Stone），出13經E，I，U，V在16見到黑暗魔法師蓋廸斯，歐沙用太陽石破了蓋廸斯的「金剛不壞之身」，加上武士和矮人的七傷拳，包準讓蓋廸斯回老家。

出去的路走U，I，F，K，M，N到B，就可以回城堡。

2-5　被詛咒的船（圖 2-5）

此關分為三個任務進行，由於地圖太龐大，所以船的甲板部分及荒島不予畫出。

進入了遊戲，登上船後；船長焦急的想把兒子「拐騙」下船，這將是你第一個「義不容辭」的任務。甲板上有兩個下到船艙的入口，分別通到A及B。

F、G分別是Lucas及Jeremiah的私人艙房，拜訪過後；經C、J到L與Ezekiel交談一下。入M，這是被殺的水手Jacob的房間，閱讀裡面的日記，再拿走一把艙門鑰匙（Hatchway Key）。

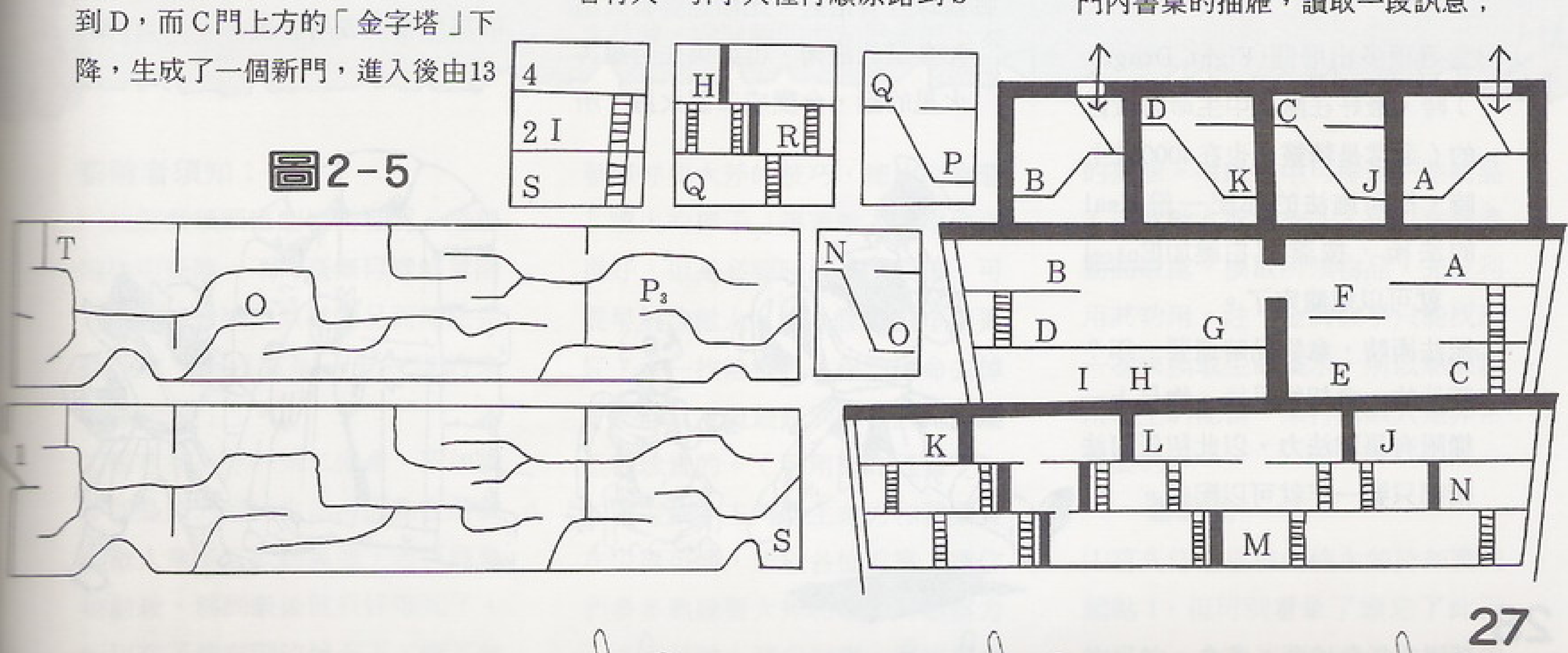
經N、O、P、Q、H、I到S，用艙門鑰匙開了S的門，沒想到裡面烏漆漆的，需要一把火來照亮。回到甲板，由中間那桅杆上去，上到頂時太陽下山了，在桅杆頂左右有火，引了火種再順原路到S，有了光後走到1（小心鬼魂），就可以看到鸚鵡（Macaw），想去捉牠，牠卻飛走了，再回到甲板。由中間那根桅杆向上爬一層（不是到頂），向右沿帆布走，可以捉到鸚鵡。

再由A、C、J、N、O、P、Q到R，可以看到船長的兒子，把鸚鵡交給他，他就會加入你的隊伍；把船長兒出帶出船外後，他就會自動回去了。

再度回船後，船長要你找出殺Jacob的兇手，先去拜訪Ezekiel吧！沿A、C、J到L，Ezekiel正在擔心他丟掉的那柄斧頭，由C、J到G，Lucas在Jeremiah的門口鬼鬼祟祟的。和每個人都說過話後，上到中央的桅杆的最上方，和Ezekiel說過話後再下到甲板。

經A、C、J到M，Lucas在Jacab的房內不知在找什麼？再由J、C回到E，在E內聽到聲音（Sound），由C、J、N、O、P、Q、H進I，可在I門旁聽Ezekiel說出一段「秘密」；順I、H、Q由P出來，Jermiah躺在門旁，已經死了，不過身上有一把書桌鑰匙（Desk Key）。

由O、N、J、C到G，打開G門內書桌的抽屜，讀取一段訊息；





由C、J、N、O到T，T是一個隱藏在水桶後的秘門，T門內右上方有一柄沾有血跡的斧頭，看來是Ezekiel遺失的那一把！拿了斧頭回到甲板。

告訴船長兇手是Lucas，拿出證據血斧（不停回答Yes）；由A到E，暴風雨會來襲，你就被丟到荒島上。向右走可以聽取一段訊息，並和Lucas說一下話。

走到最左方，Lucas奄奄一息的倒在石頭上，以最後一口氣說完話並給你他的私人艙房鑰匙後，就去見Jacob了。

上船，經A到F，在Lucas的方間內找到一把鑽子（Auger）再由C、J、N、O、P、Q、H、I到4，用鑽子把木桶鑽開拿取聖水，回到甲板上。

甲板上的船長似乎不太對勁，把聖水灑在船長身上，就可以驅走附身於船長身上的邪靈。下船向右走，大魔頭就在那兒，把他宰了再回船。

船上左方的那根桅杆，有一金瓶，想去拿時卻掉在甲板上，再下甲板拿起金瓶。拿起金瓶船就駛回了港口。

技巧提示

㈠當選項多出屠龍(Fight Dragon)時，最好在隊伍中生命力最低的（通常是精靈）也在4000以上時，把可施法的都配一份Heal的法術，按著空白鍵加 Enter ，就可以把龍宰了。

㈡配法術時，拿物品時還要一年？管他的，拿起物品後，物品上一樣附有星球法力，以此招任何法術都只要一年就可以配成。

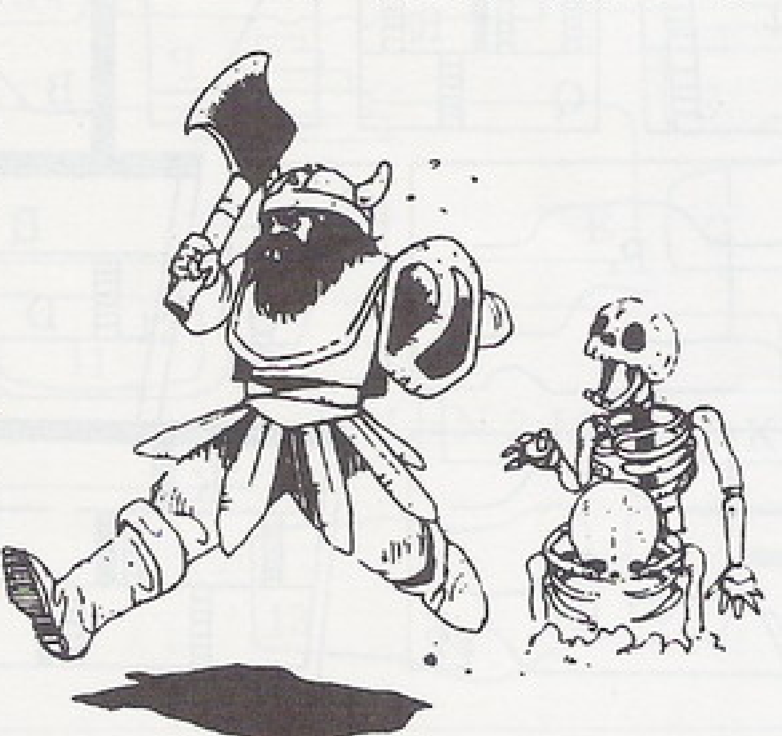
表1

星球	代號	原有	加入	變 化
火	1	2	1	成雙7
		4	1	均消失
		6	1	6變1
水	2	7	1	成雙7
		3	2	2變1
木	3	5	2	5變6
		1	3	1變3
月	4	6	3	6變4
		2	4	2變4
日	5	1	5	1變5
		4	5	4變6
金	6	2	6	均消失
		5	6	6變3
土	7	3	7	均消失
		6	7	6變1

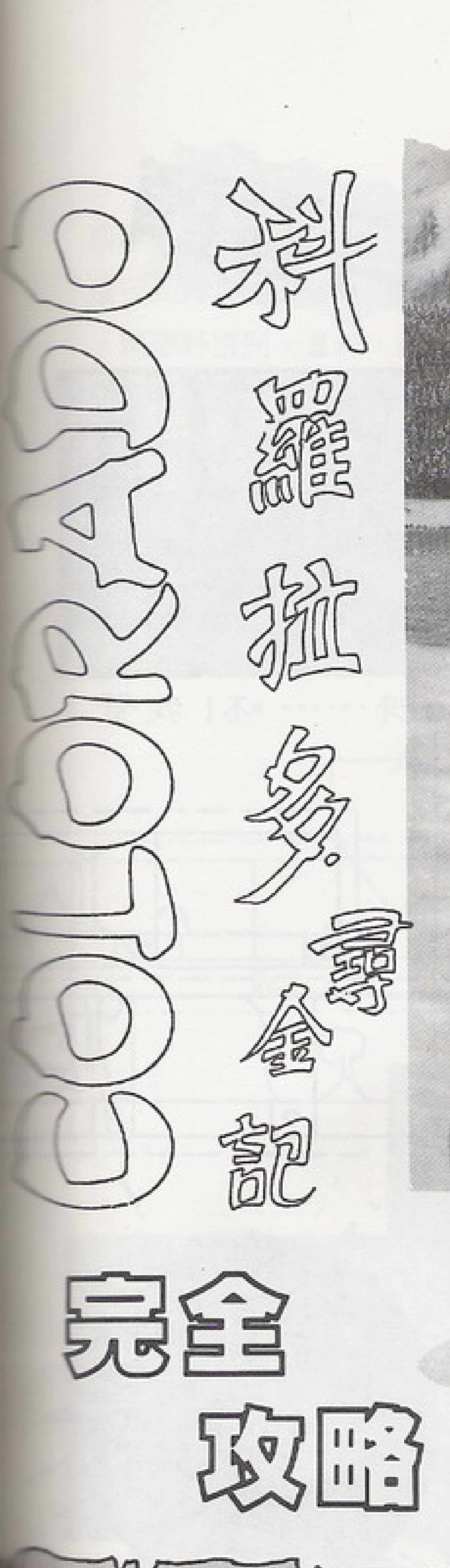
㈢最有用的法術是Rage，而Dragonslayer法術雖然只要耗一點法力點數，但是卻殺不死任何敵人。

㈣星球互有相剋，比如想要有火星和金星的法術，但如果先金星再火星的話，會變成二個火星，所以必須先火星後金星，或者先二個金星再附一個火星，就會變成一個金星二個火星，利用此法可配成任意法術。

㈤星球相剋表附於表一。







完全攻略

/KETTLE

帶著老人（夏安族大酋長）臨終前所給的一卷羊皮紙及僅有的配備：一柄匕首、一把長柄斧頭和一枝獵槍（布烈第）。駕著獨木舟，照著羊皮紙圖上的指示，順著河流沿岸前進，準備前往神秘的國度，揭開夏安族的秘密——波卡宏塔斯金礦。愛冒險的朋友們來吧！大家一起前往粗獷的美國西部、充滿蠻荒色彩的天地裏，來個驚險刺激的尋金記吧！

冒險者須知：

㈠此遊戲須順應劇情的發展，陸續地從中探險，不可毫無目標的冒險，否則將會缺少某樣物品而無法完成遊戲，所以還是一步一步的來「穩紮穩打」。

㈡假若槍是你的第二生命，不如說斧頭是你的第一生命。因為在遊戲中敵人衆多且武藝高強，若只靠拿槍射殺，那到最後就只好等死了。所以在子彈有限的情況下，倒不如發揮你耍大斧的技巧，總比你拿著「噴火的棒子」等著敵人痛宰你來得好，但是必要時還是開幾槍，可提早解決敵人。PS. 假若有炸藥更好，丟一枚給敵人，保證生命去掉十之八九，但最好別用，因為炸藥是很珍貴的。（可用來炸通道）

㈢在遊戲中主角的生命力和彈藥實在少得可憐，所以各位看官，請你們多多熟練耍大斧和敏銳的觀察力，去對付敵人減少損傷，完成尋金的夢想。遊戲途中可得到一些物品（打敗敵人或撿拾），可以拿到流動商販處，換取所須物品，充分利用其功用。註：金屑似乎只能找到一次來換取生命藥水，所以熟練運用身上的配備，來打敗敵人是非常重要的。

一、聖路易

(1)首先你站在依山傍水如詩如畫的起點 1，但可別看暈了頭忘了此行的目的。拿著斧頭對著沿途攔路的

有看頭

敵人廝殺一番，路經第4畫面時，往另一條左上方的路前進，到㉖的地方向指示方向繞進樹林，再出來解決射弓之人，進入㉗畫面時，採取邊打邊退方式打敗敵人，其身上留下了項鍊和樹林旁有一獸皮，一塊帶走。

⑵折返至㉕往上走，沿途的山路不太好走，須非常小心，到達㉙畫面時可夜營（SAVE）繼續前進發現草叢間有金屑，帶走後爬上㉙處的坑洞，到達頂端，有隻老鷹會攻擊你，不要理它，尖峰上並無東西（畫面上的Ⓕ須到劇情需要時才會出現）所以爬下回到山下，至流動商販處換取相對物品，充實其武力。

⑶爬上⑨抵達第⑩時，有一土番已經在等著你，解決後，跳過懸崖儲存進度，準備迎接一場硬仗。沿途前進得到不少戰利品，其中在崖邊拾獲一把劍Ⓦ請好好保存，可換取銀子彈之用。回到第⑫畫面，走上樓梯，擺平敵人。到㉑區域，看見一人坐在地上升火，你表明友好的手勢，他會伸手像拿什麼東西似的，請把所得的劍Ⓦ放在他面前，他拿走後，送了一顆對付獨行狼的銀子彈給你。

⑷聖路易之行可算暫告一段落，但可別忘記把所得到的戰利品拿去換武器用品，這時可以往起點1坐獨木舟去另一地方——叢林1了。（在河流戰中可別被擊沈了）

二、叢林1

⑴經過E處儲存進度，回到D處的右下方有一條路（開始時可看見一隻兔子，你可跟著兔子走），進入F處，哇！，好多兔子哦，可

↑目標由此去

↑呀…… 呸！我劈！

一聖路易

1 起点1　2　3　4　5　6　7　8　22　23　24　25　26　27　28　29 S　30　31　32 F

←看到左下角的獸皮了嗎？

↑我可愛的畢果老板，快快開門來

山路迢迢行亦難➡

二叢林(1)

A 起点2　B　C　D　E S　F　G　H 洞穴　I

三礦坑



惜不能拿來進補一下。繼續前進，遭受到野狼的攻擊，你可按 ↘ 鍵，別跟野狼同一直線，用跳躍方式進入另一畫面——礦坑。

三、礦坑

⑴炸開 I 處的落石（用炸藥），在 K 處有一淘金者向你攻擊，他假若不敵，會逃入別處不知去向。往 M 處走有很多通道，可別亂走，不然會迷路，走到盡頭宰了淘金者，躲在角落哭泣的小孩便會站起來，提著燈往通道走去，跟著他走，到了 R 處他鑽入小洞，過了不久通道 △ 的石門便會打開。

進入後沿著鐵軌至 W 處，解決淘金者後將遺留下金塊撿起來，進入 S 處上方的通道，跳過深洞往右上方通道進入，進入前最好先裝填子彈，拿著槍進去，進入後馬上蹲下，射殺坐在輪椅上的老人，他會遺留下卷軸（請參考說明書後面），假若覺得佔空間可丟掉，到達 BB 處炸開落石堆，說也奇怪，又回到聖路易了。此刻主角正站在㉚的地方。（註：圖中通道1、2、3、4相通）

⑵先到㉙處儲存進度，再前往 8 的畫面用金塊換取「大桶炸藥」，然後回到礦坑，至起點 2 坐船到夏安族部落。

⬆大膽狂徒，你不知道綁架兒童要判死刑嗎？

⬅巨石壘壘落洞前

⬆兩側印第安擋不住，輕舟已過萬重山

⬆好孩子，咱們走吧！

走好、慢走破關之日可待矣！



不曉得科羅拉多➡
有沒有殭屍？

先賭爲快

喲喝！敢擋我路，找「ㄕˇ」⬇

四夏安族部落

A1 起点3 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10

⬅熊熊乖乖，請你吃花生米！

嗨！➡吃飽了！

五、叢林(2)

起点4 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17)

帥哥的長相是要裱框的——音容宛在嘛？

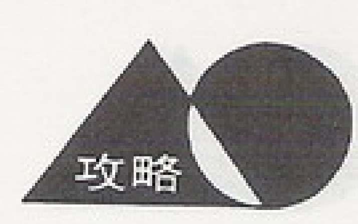


四、夏安族部落

⑴沿途你可向土番做友好手勢，在A4處撿拾獸皮，經A5處時，有一拿長劍的傢伙擋著去路，先射他幾槍，補幾斧解決後，土番向你示好，大概剛才那傢伙找他們麻煩吧！路經A6，憂慮的印地安人拿卷軸給你，要你拿回某物（參考說明書）即夏安族項鍊Ⓕ，在A10也有一人拿卷軸給你（參考說明書），探索此地後，回到船上前往叢林2。

五、叢林2

⑴到達叢林2後，往③處右上方的路走，在⑫處用槍解決對面的弓箭手，進入洞穴，儲存進度後爬上⑭處的坑洞往左方⑯處走，炸開落石



啊……嗚……
‥(汪汪)⬇

⬆跪射預備
……

又一個要東西
⬅ 的……

⬆

科羅拉多寶藏地

六雪地

	說明表
×	敵　　人
○	人　　物
◎	重要人物
1	項　　鍊
2	獸　　皮
3	金　　屑
4	金　　塊
z	銀 子 彈
w	劍
Ⓕ	夏安族項鍊
ㄱ ㄷ	斷崖或深洞
S	夜營（SAVE）
□	卷　　軸
Ⓐ	獨 行 狼
P	勇氣胸章
⁞⁞⁞⁞	坑洞或木樁
←	可行方向
-----	區域隔離
△	密　　門
➢	兩條不同路

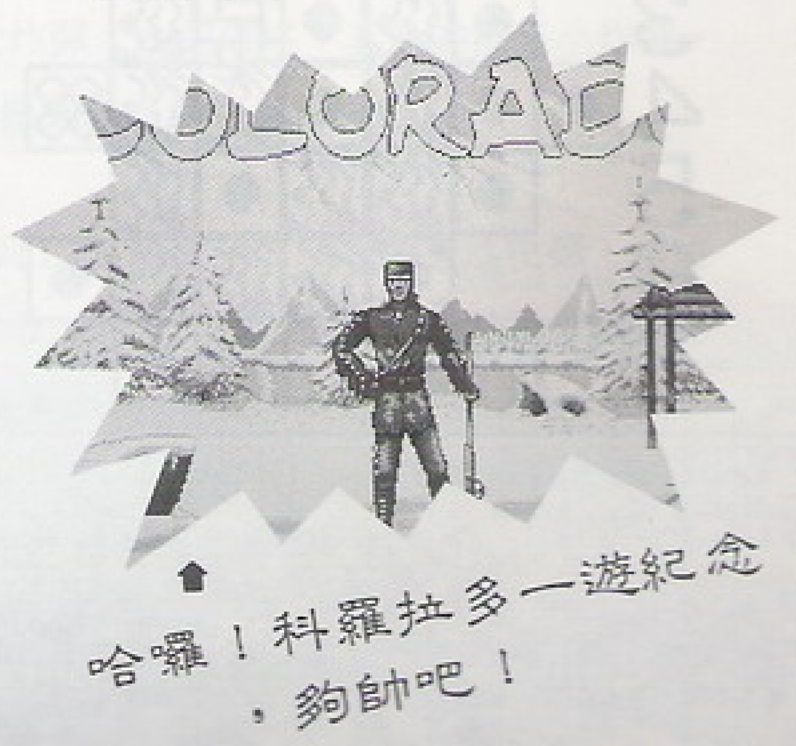
，乘坐升降梯下去，從礦坑Z處順著路到達BB處，回到聖路易。爬上高山上之尖峰，解決老鷹後拿取夏安族項鍊Ⓕ，返回叢林2之⑧處跳過河之對岸，即可回到夏安族部落。

⑵前往A6處拿Ⓕ給印地安人，可得到勇氣胸章，才能通過死靈的檢查。接著到A1處坐船，再次前往叢林2。往⑰處的右方走去，解決黑熊後到了⑳處的雪地，途中有很多野狼，都可用閃躲跳躍方式逃過，絕不可硬拼。好不容易抵達㉗處，儲存進度後，往上方走，看了卷軸內容回到㉙處，此時請把主角倒退走到 ㉚ 處蹲下。當野狼咬不到而到另一邊時，趕快轉身向前跳躍到 ㉛ 處，終於遇見獨行狼了。

請先拿起槍，再按銀子彈所在的功能鍵，裝好後，走到和旁邊石頭平行，在跨出一步時，立刻蹲下以蹲姿射死獨行狼，到了死靈檢查子弟的地方 ㉜ ，安然通過，因為主角身上帶著勇氣胸章，歷經千辛萬苦，發現了盡頭的獨行舟，坐上去，準備前往最後目的地。

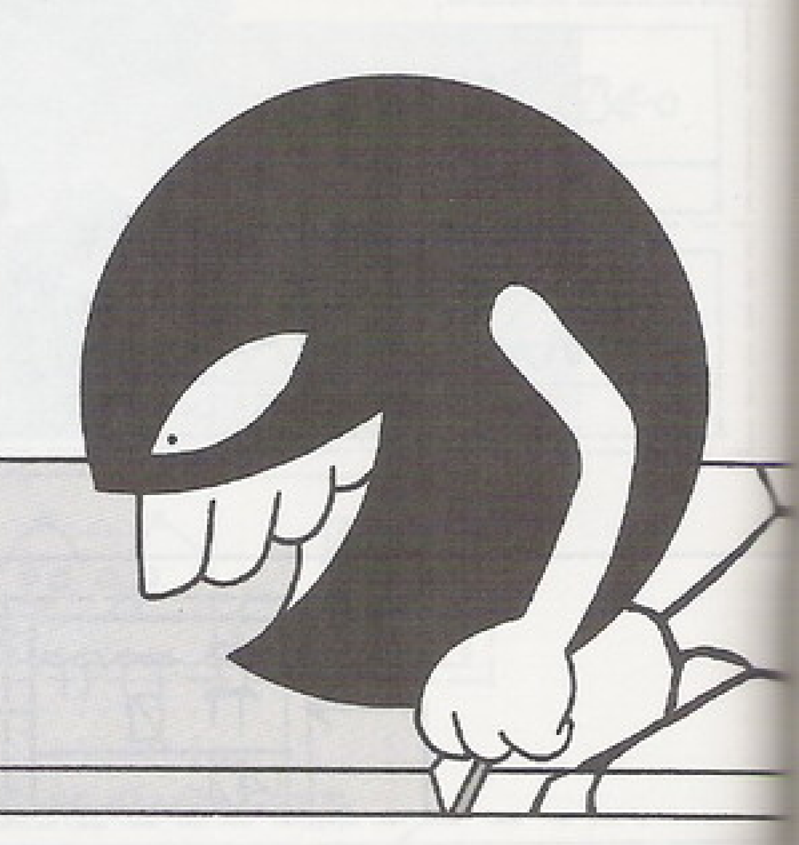
七、科羅拉多寶藏地（波卡宏塔斯）

走到Ⓑ處，看見大樹下坐著一個人（死靈的子弟），旁邊有一大洞穴，洞門緊閉，想必是寶藏地。從身上拿下勇氣胸章給了死靈的子弟，然後他就消失了。這時洞穴之門已經緩緩開啟，無窮無盡的寶藏正等著你。



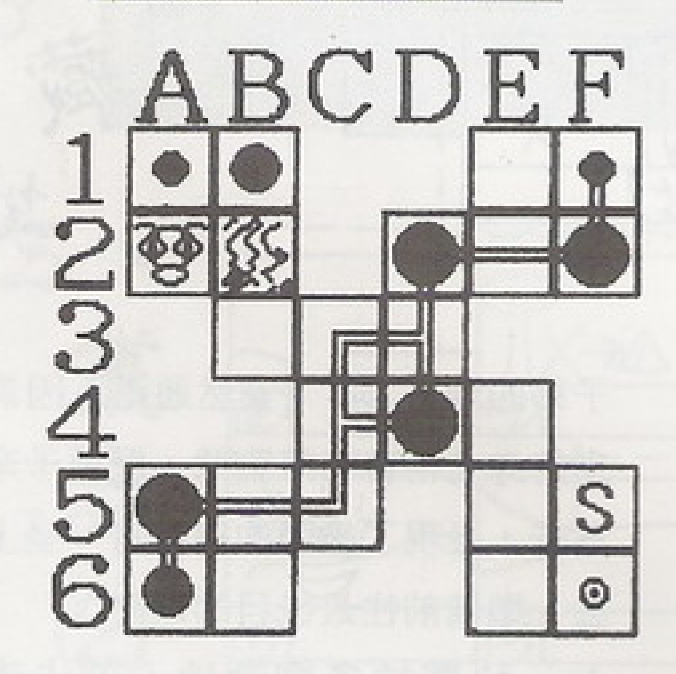
⬆哈囉！科羅拉多一遊紀念，夠帥吧！

炸彈小子
過關路線(七)



墮落寢室

第六十三關

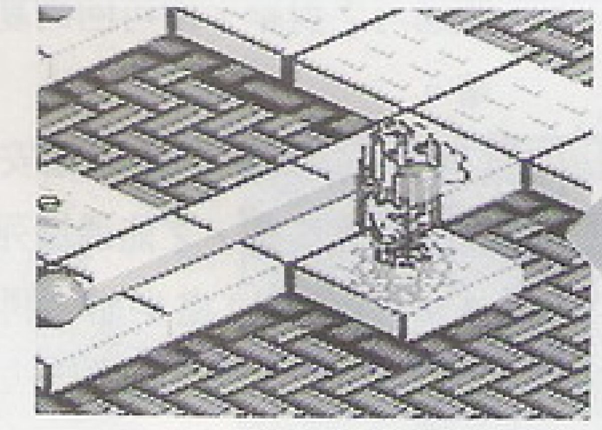


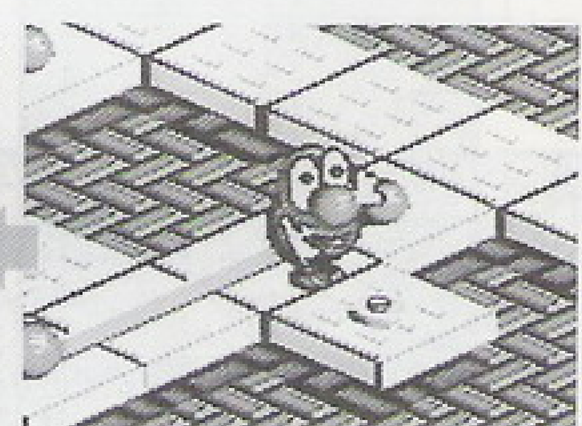
說明：

在軌道上只有一個小炸彈和一個中炸彈，所以要把中炸彈移到小炸彈旁邊才可以爆破，並且D2要放置一個大炸彈才可同時爆破左上方的兩個炸彈，右下方的地雷則利用爆破車除去。

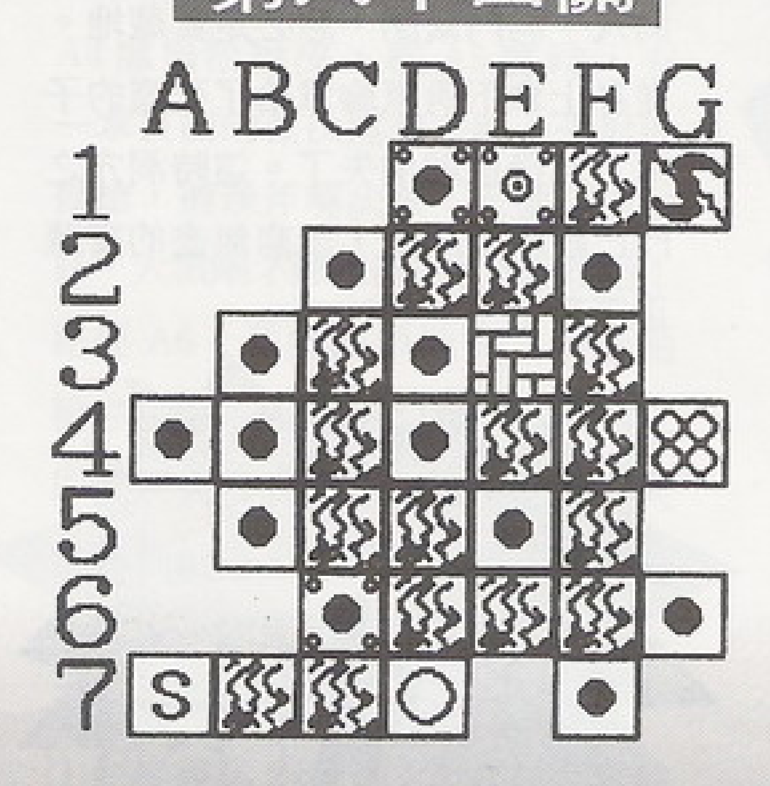
方法：

走到A2開藍色爆破車，除掉F6的小地雷，然後把A5的大炸彈運到D3，A6的中炸彈搬到C3，D4的大炸彈搬到B5，D3的大炸彈搬到C5，D2的大炸彈搬C4，F2的大炸彈搬到D4，C3的中炸彈搬到E2，D4的大炸彈搬到D2，F1的小炸彈移到F2，最後爆破F2的小炸彈，向上方逃離，可以看到全部的炸彈同時被爆破，過關。





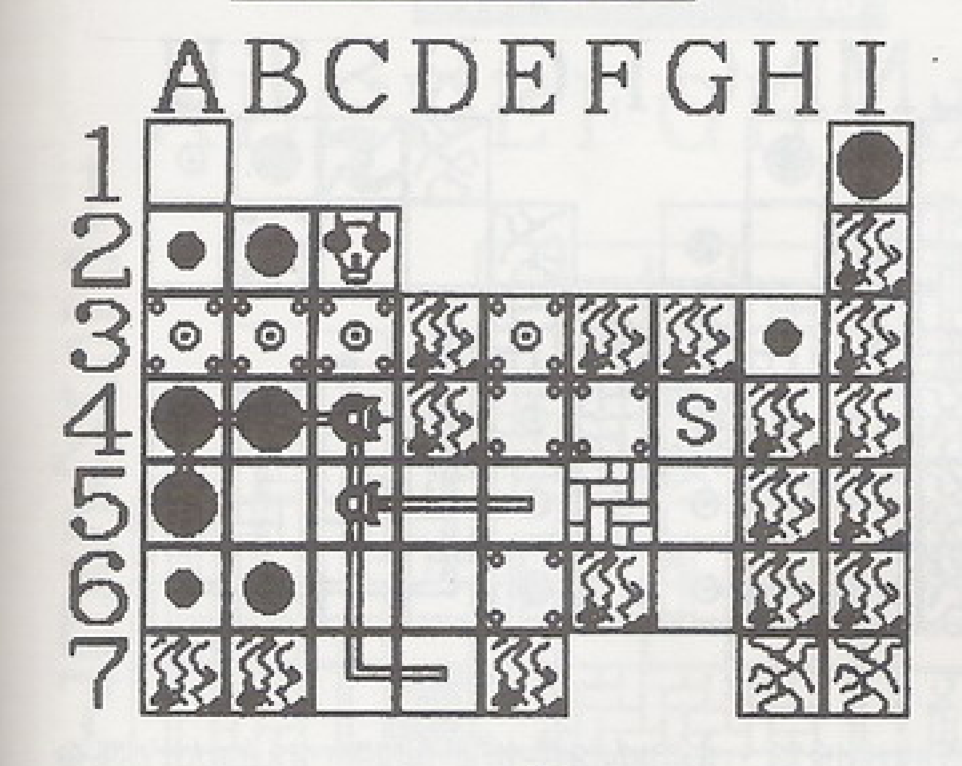
第六十四關



說明：

向右走到D7，向上走到D3，向左走到B3，向下走到B4，再向右走到E5，爆破E5的小炸彈，向左方逃離，走到B3，爆破B3的小炸彈，往右走到D3再往上走到D1，爆破D1的小炸彈，往下走到D3，爆破D3的小炸彈，走到D1，再向右走到G1的傳送站，被傳送到G6，爆破G6的小炸彈，向右走到C6，爆破C6的小炸彈，經過冰磚走到F7，爆破F7的小炸彈，向上走到F2，爆破，向左方走到C2，爆破之後向下方逃離到C6，過關。

第六十五關



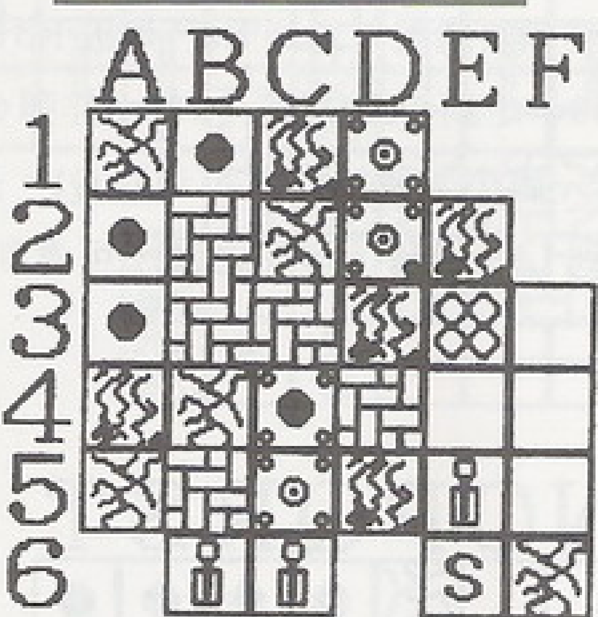
說明：

這一關中沒有開關，所以右上方 I1 的大炸彈不可能變成小炸彈，只能利用爆破車去爆破，但要先除掉 A3，B3，C3 之中一個地雷才可以去開爆破車，還要爆破 E3 的地雷才能讓爆破車開出來，並且爆破地雷時，還不能引爆到 A2 及 B2 的炸彈，否則爆破車就被炸毀。要很適當地搬運這些炸彈。

方法：

把 C5 的小型音控炸彈搬到 C6，C4 的中型音控炸彈搬到 E5，再把 C6 的小型音控炸彈搬到 D5，空出一條路來，把 B4 的大炸彈移駕到 C6 ，再把 D5 的小型音控炸彈搬到 C4，爆破 C4 的小型音控炸彈，向下方逃離，這時可以看到 C3 和 F3 的兩個地雷被除去了，把 A4 的大炸彈搬到 B4，由下方繞路到 C2 開紅色爆破車，走到 I1 爆破大炸彈，再走到 A2，爆破 A2 的小炸彈，下方的炸彈因連鎖反應而全部爆破，過關。

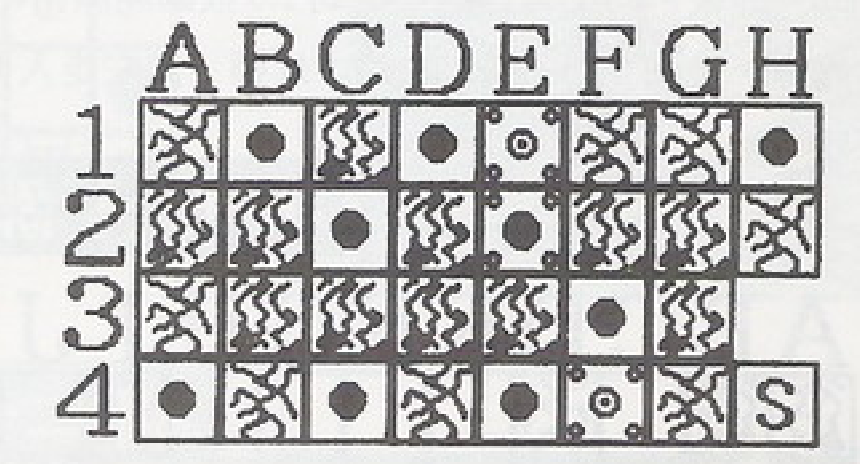
第六十六關



說明：

走到 E5 打開開關，D4 的地方會出現易碎磚，走到 C4，爆破 C4 的小炸彈，向左方逃離，再回到 C4，走到 C6 扳動開關，D4 處出現冰磚，走到 B6 扳動開關，C2 處出現易碎磚，走到 D2，爆破 D2 的小炸彈，向左方逃離，再依序爆破 B1，A3 的小炸彈，過關。

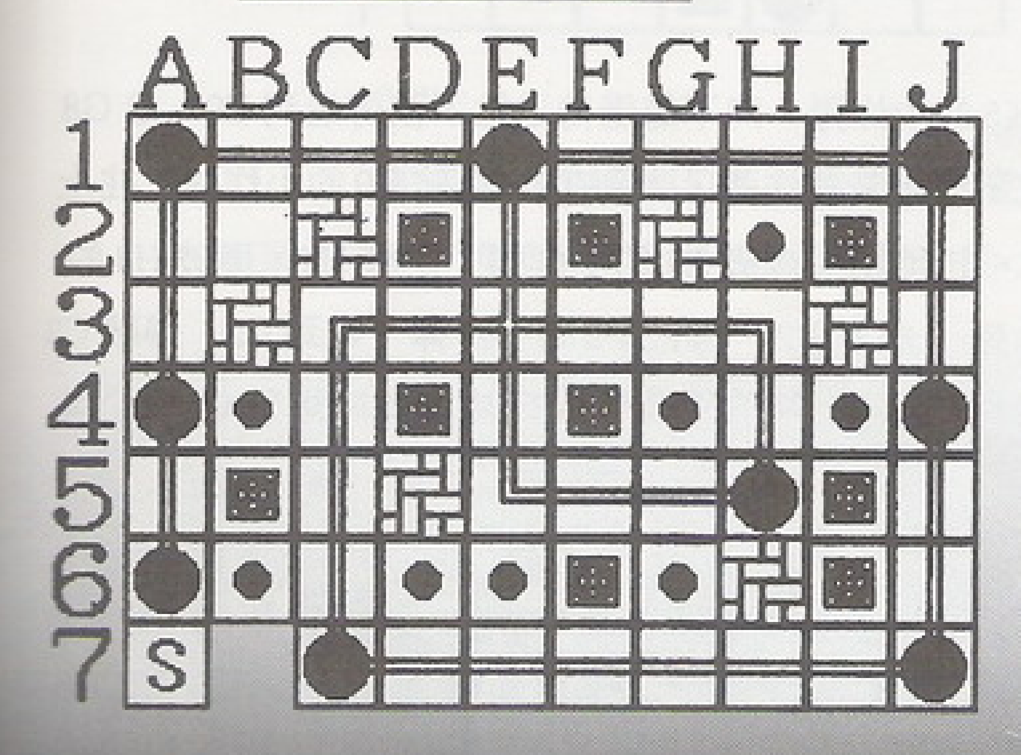
第六十七關



說明：

經由 G4，G1 走到 H1，爆破 H1 的小炸彈，向下方逃離，走到 E2，爆破 E2 的小炸彈，往下走到 E4，爆破 E4 的小炸彈，往左走到 C4，爆破 C4 的小炸彈，再往左走到 A4，爆破 A4 的小炸彈，往上走到 A3，再往右走到 F3，爆破，向上方逃離，走到 B1 爆破 B1 的小炸彈，往右走到 D1，爆破 D1 的小炸彈，經由 E1，E2 走到 C2，爆破，向右方逃離，過關。

第六十八關



說明：

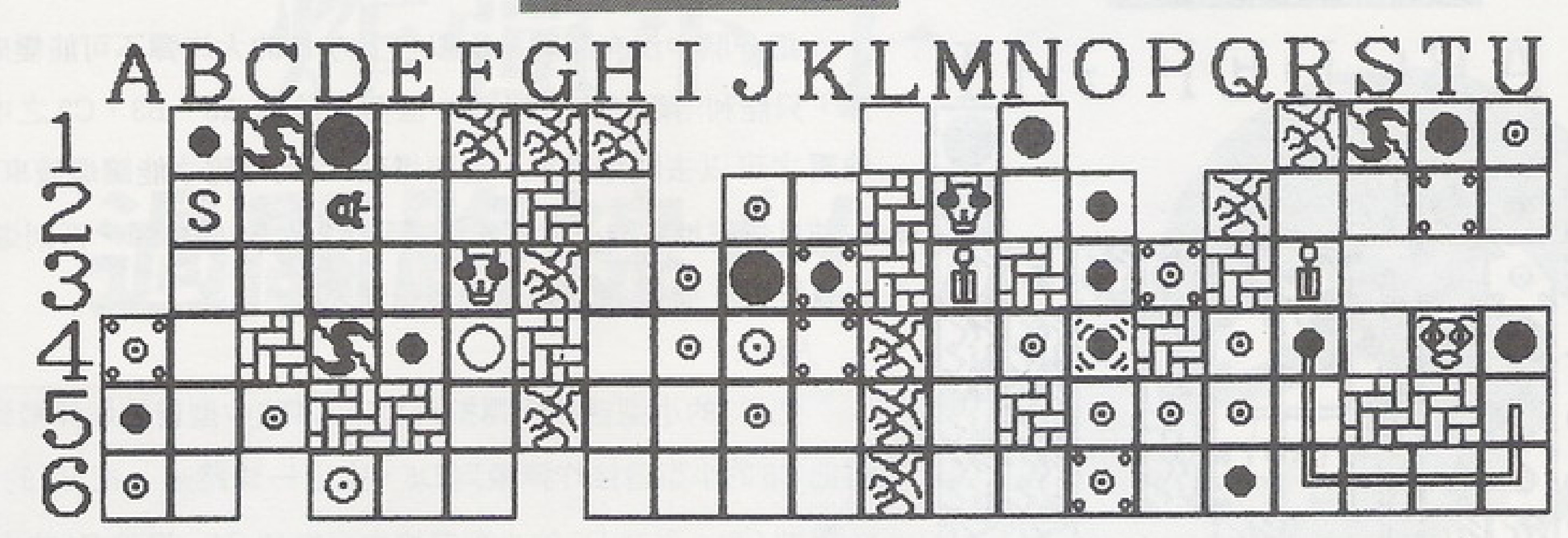
這一關共有九個大炸彈，九鎮爆塔，其餘的都是小炸彈，所以顯然是要將大炸彈搬到鎮爆塔旁邊再爆破。

方法：

將 C7 的大炸彈搬到 F7，爆破，同時除掉大巡曳彈，再將 J7 的大炸彈搬到 I7，爆破，同時除掉小巡曳彈，然後把 J4 的大炸彈搬到 J5，J1 的大炸彈搬到 A2，H5 的大炸彈搬到 F5，A6 的大炸彈搬到 A5，A1 的大炸彈搬到 E4，A4 的大炸彈搬到 D1，各個爆破，其餘的小炸彈則看情形順手除掉即可。



第六十九關



說明：

先走到 A5，爆破 A5 的小炸彈，走到 F3 開紅色爆破車除掉 C5 的小地雷，走到 M3 去扳動開關，J3 的大炸彈會變成中炸彈，走到 O2，當 O4 的變化彈變成中炸彈時爆破 O2 的小炸彈，同時除去 O6 的地雷，才可以走到右邊的部份，而且從 D4 傳送到 O6 時也才不會被炸死，接著開 M2 的紅色爆破車走到 N1 爆破 N1 的中炸彈，走到 T4，開藍色爆破車走到 D6 除掉 D6 的大地雷，注意不要多踩到易碎磚，需留一條通路以便稍後通過，走到 K3，爆破 K3 的小炸彈，向上方逃離，走到 E4，爆破 E4 的小炸彈，向左逃進傳送站，被傳送到 O6，走到 Q6，爆破 Q6 的小炸彈，把 R4 的小炸彈移到 U5，爆破，向下方逃離，走到 R3 扳動開關，Q1 的地方會出現一個小型音控炸彈，走到 Q1，爆破 Q1 的小型音控炸彈，走到 T1，爆破 T1 的中炸彈，向左走入傳送站，被傳送到 L1，過關，炸完之後，可看到磁磚排成 MULE 的形狀 。

第七十關

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST

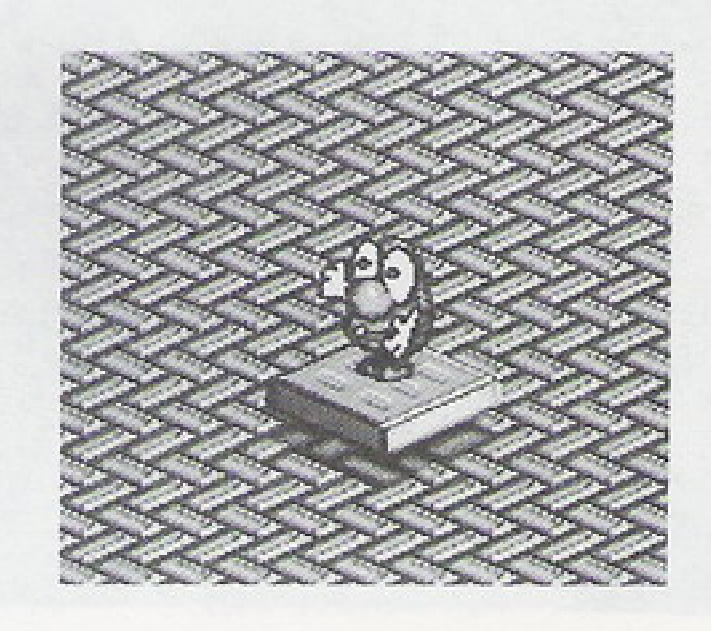
說明：

往下方走到 A9 的傳送站，被傳送到 K3，走到 K5，爆破 K5 的中炸彈，向下逃進傳送站，被傳送到 E9，把 G8 的小型音控炸彈搬到 H8，E8 的中型音控炸彈搬到 G8，暫時先不爆破音控炸彈，走到 T9，爆破 T9 的小炸彈，往上走到 Q1，爆破 Q1 的小炸彈，右邊的一群炸彈都同時被炸掉了，走到 L1，爆破 L1 的小炸彈，走到 H4，爆破 H4 的小炸彈，走到 F6，當 G6 的變化彈變成中炸彈時爆破 F6 的小炸彈，走到 F2，爆破 F2 的小炸彈，走到 C2，爆破 C2 的小炸彈，打開 D7 的開關，C6 的冰磚會變成小型音控炸彈，走到 C6，當 C7 的變化彈變成中炸彈時爆破 C6 的小型音控炸彈，過關。

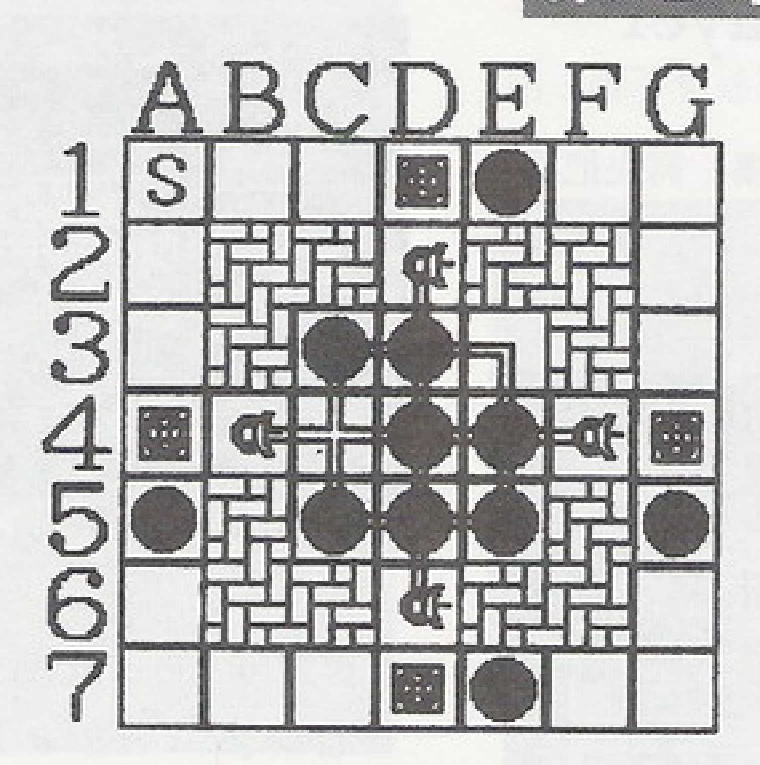
第七十一關

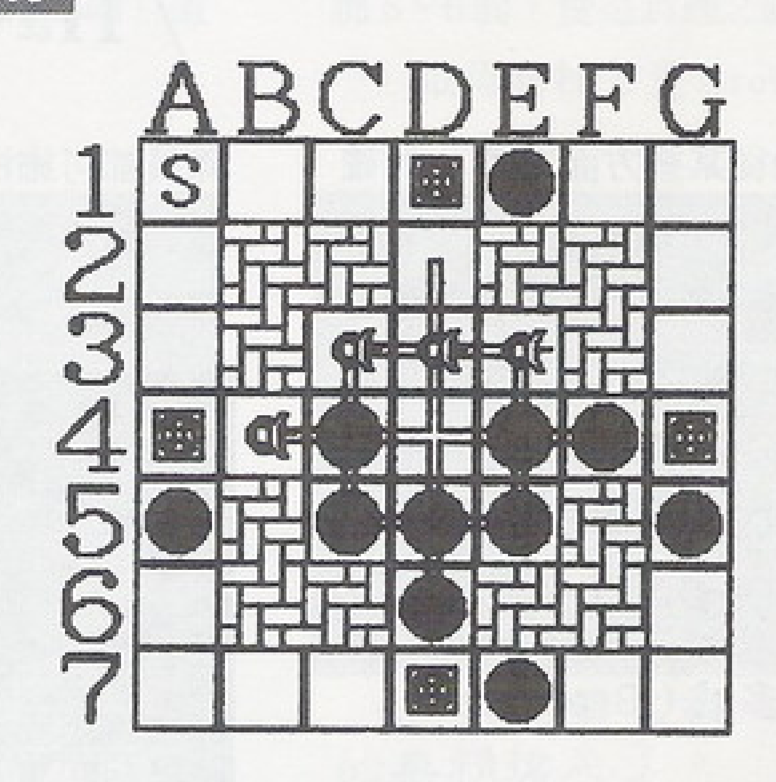
說明：

走到 E12 扳動開關，E7 的地方會出現鎮爆塔，經過 J12 的易碎磚走到 L14 開紅色爆破車，走到 E14 打開開關，I13 的地方會出現易碎磚，往左走到 D14 除掉 D14 的小型地雷，走到 D7，爆破 D7 的大炸彈，爆炸的火焰會被 E7 的鎮爆塔吸收，走到 J7 扳動開關，B3 處出現軌道磚，把 C3 的小炸彈搬到 A10，爆破 A10 的小炸彈，把 D3 的小炸彈搬到 B3 之後爆破，再走到 K1，爆破 K1 的小型音控炸彈，過關。



第七十二關

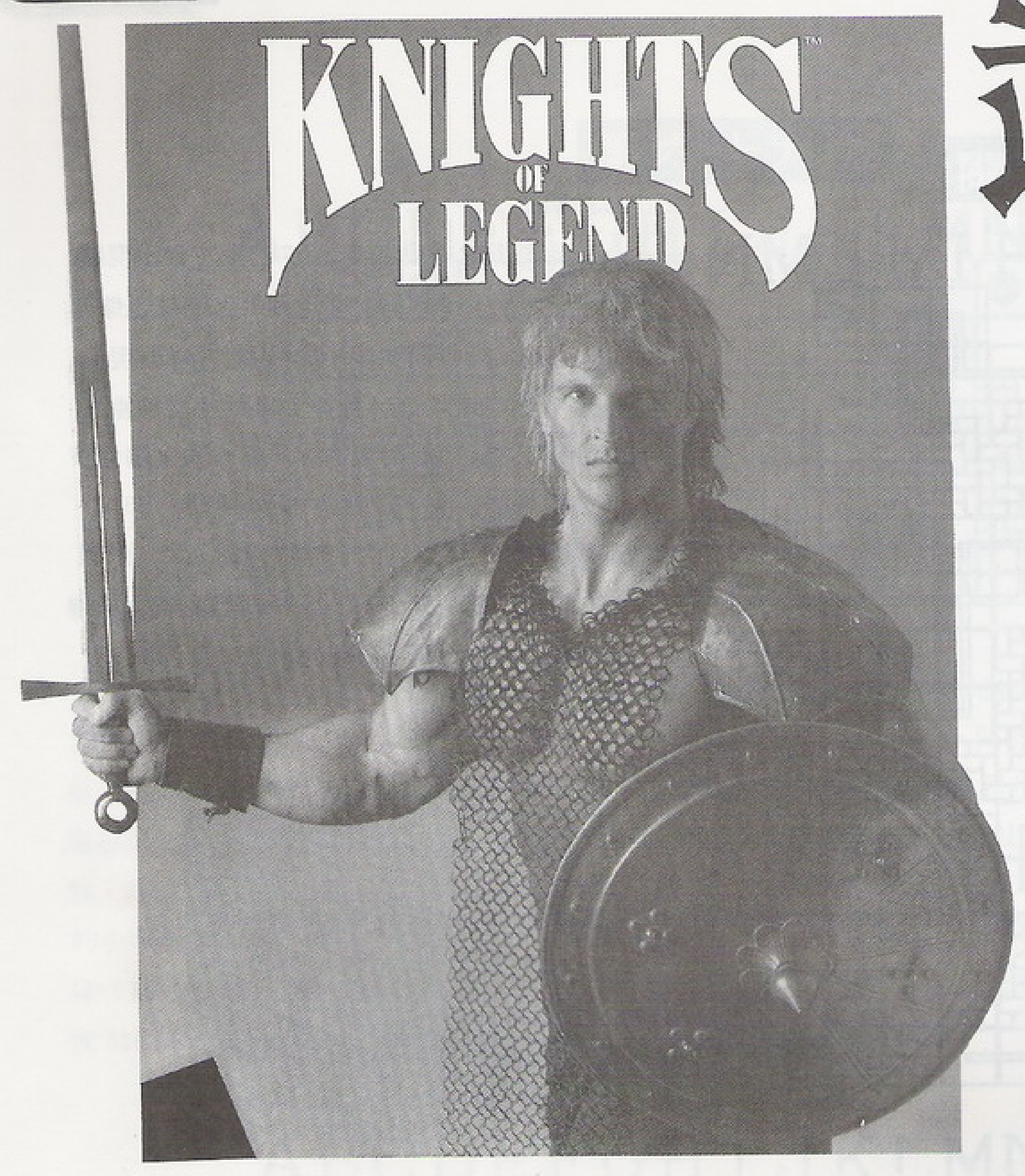




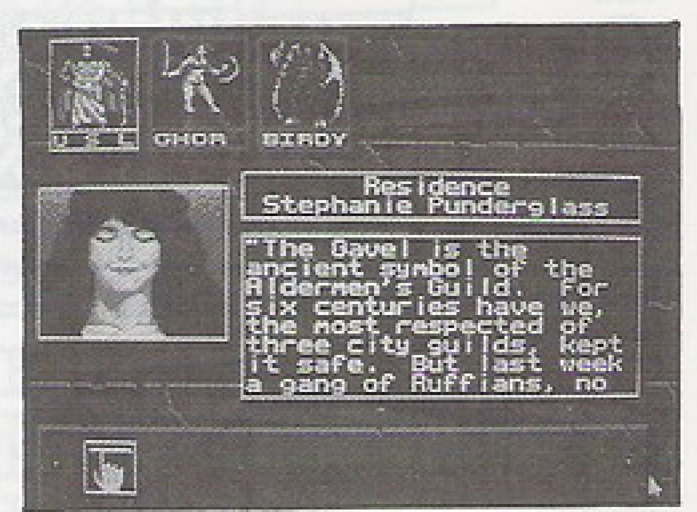
說明：

軌道上有兩個空位，利用這兩個空位將炸彈搬成如右圖的位置，走到 D3，爆破 D3 的小型音控炸彈，向上方逃離，再走到 E1，爆破 E1 的大炸彈，向右方逃離，爆炸的能源會被鎮爆塔吸收，過關。

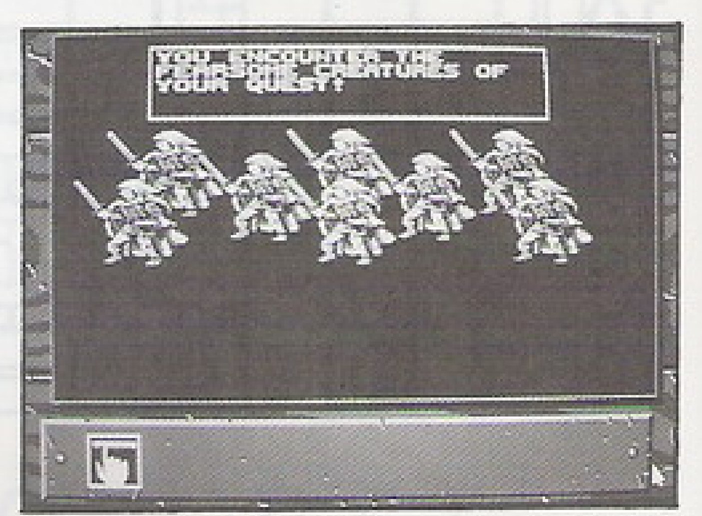




武士傳說 完全攻略 上



▲請幫我找回被偷的槌子



▲Ruffions？太小看我了吧



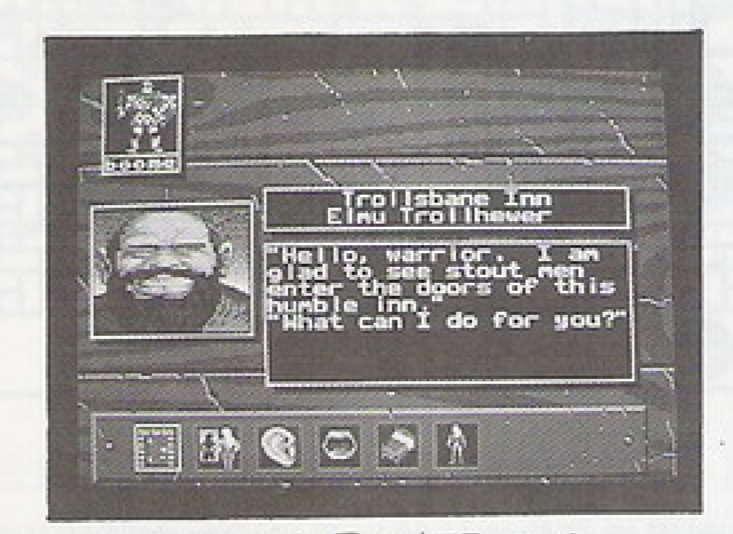
▲請找回我的小旗子

/ Hawkslayer

武士傳說從某些方面來看，的確難度很高，但依筆者的淺見，此遊戲作者預留了很多解決難題的方法，若能善加利用，中等程度的玩家，不必用 PCTOOLS、電動剋星，想完成它絕無問題，故特寫此文以助大家一臂之力。

一、布雷多城（Brettle）

一開始，不妨先利用軟體世界第18期 X.Y.Z 先生所說的「肉雞法」弄筆錢，除了買齊各項裝備外，最好使每個隊員都到此地的魔法塔（即 White Pearl 公會）學 Daynalon 和 Arnalon 法術，再出城到泰格村（在泰格森林中央）學 Kelnalon 和 Tyanalon，如此一來，在出任務時只要有人受傷，任何一個隊員都可施法為他療傷（需先把武器入鞘或丟下），對完成任務很有幫助。



▲快把隊員叫醒吧！

順便再提一個重點，若在路上遇到強敵和 Cliff Troll，只要將武器入鞘再溜之大吉，可保生命財產安全，裝備不丟。

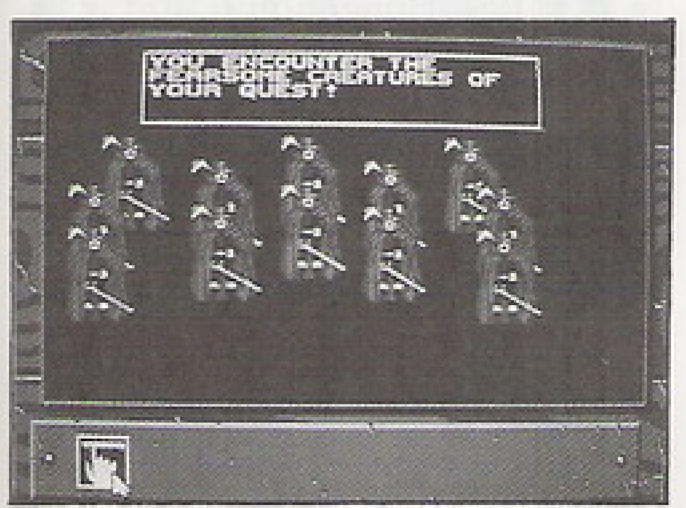
布雷多城共有四個任務，完成任務的方法有兩種，一種是將怪物全部消滅，再由戰利品中取出任務物品（Quest Item）；另一種是找到任務物品後溜之大吉，但此舉將得不到經驗。

第一個任務是為參議員公會的 Stephanie 取回被一群 Ruffians 偷走的槌子（選「詢問」圖形，再鍵入 Gavel），由鐵匠口中得知 Ruffians 的老巢位在南坦吐溫森林中，順著佩欣河走，應不難找到。Ruffians 戰鬥力不強，但必須小

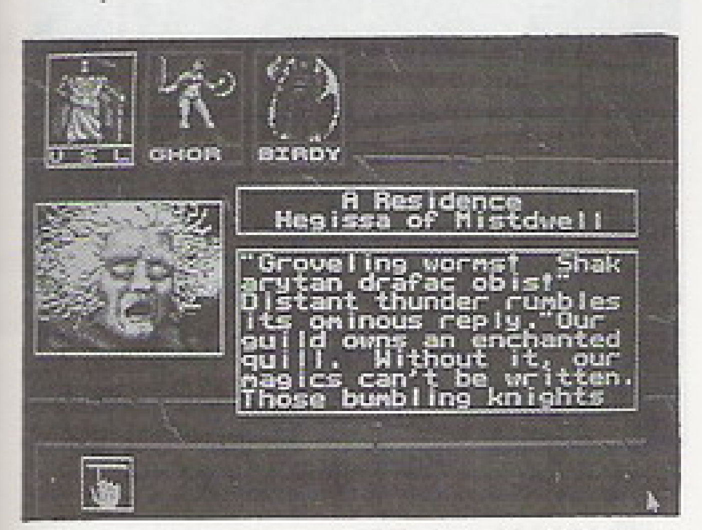


心他們的投射武器。亦可用 Daynalon 或 Daynalyr 攻擊之，取回 Gavel 交給 Stephanie，可得到一枚勳章和一個關鍵字母「K」。

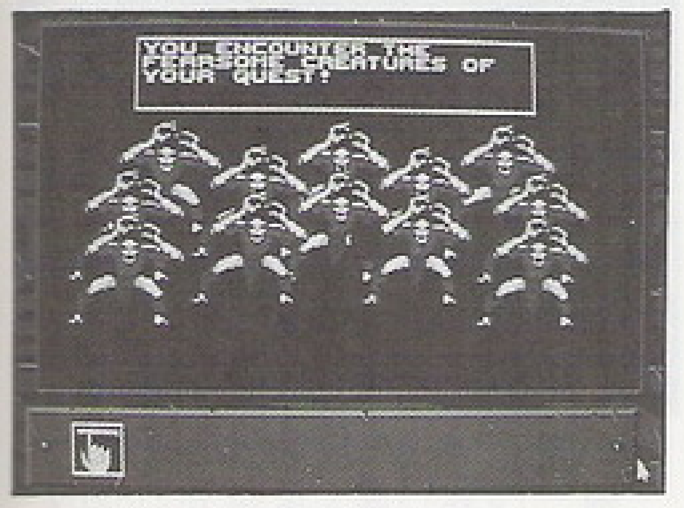
第二個任務是幫失去雙手的 Stephen，找回一面旗子（鍵入 Standard），順著克雷爾路（Krell Way）走，打敗 Bandits 即可輕易完成，並得到「A」。



Bandits，還彎紳士的嗎！



請你一定要幫我找回 Quill



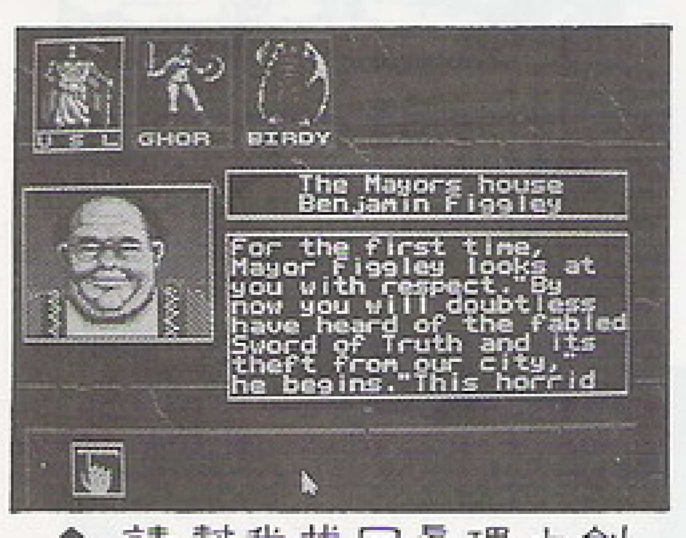
真醜的怪物。

再為瞎眼巫師 Hegissa 從卡瓦森林 Ghoul 的手中，取回 White Quill，得到「M」，就可進行布雷多城最重要的任務——為市長 Benjamin 取回被 Goblins 搶走的真理之劍（Sword of Truth），地點是在南海岸 Lastan' s Bay 附近。這些 Goblins 分住在幾個岩洞中，通常一個岩洞只有一隻，但最後一個岩洞看守真理之劍的地方，約有 5.6 隻，必須特別小心。

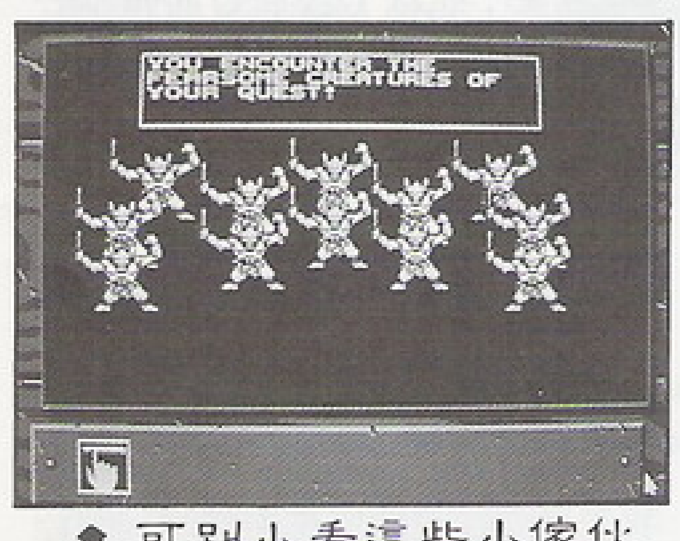
真理之劍威力極強（Dmg 4～32，Enc 45），重量又輕，可說是對抗強敵時的最佳利器，可惜只有一把，怎麼辦？不妨利用「肉雞法」，先傳給 1 號隊員，存起來，再傳給 2 號……每個人都存過一次，再 CTRL + Q 跳出遊戲。但此時還不能使用，必須回去見市長 6 次（表示完成任務），才能裝配起來，如此一來，隊伍的戰鬥力大增，不論是要練功升級或進行任務，都容易多了。

可惜的是，面對可怕的巨人族，即使平衡點數高達78點，仍會被嚇得不敢動彈。於是只好到專對付巨人族的魔法公會——Secret Storm 所在地 Poitle 去瞧瞧了。

※PS：進入任務畫面時，操作同戰鬥畫面，多數任務的路徑都只有一條，順著遊戲作者所預設的「道路」應不會迷路。



請幫我找回真理之劍



可別小看這些小傢伙哦！

二、波依多城（Poitle）

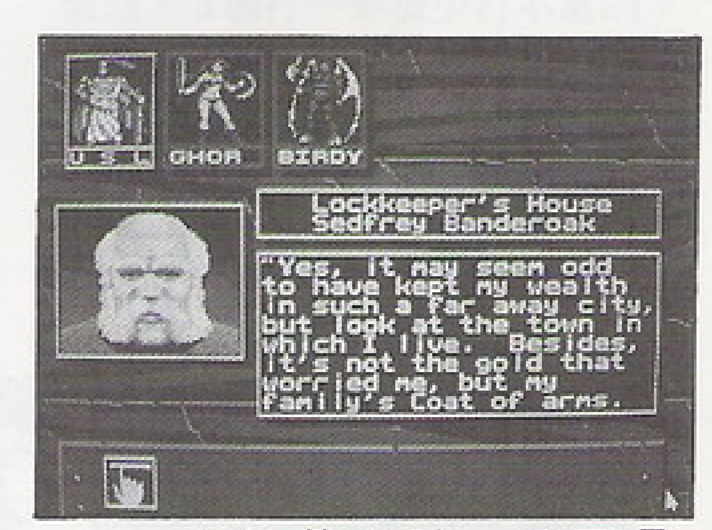
才到波依多，愛說故事的老頭 Orofin 就說了一個有關海蛇 Dorthy 的故事給我們聽，又說他遺失了控制海蛇的魔杖，要我們幫他找回來（鍵入 Serpent）。



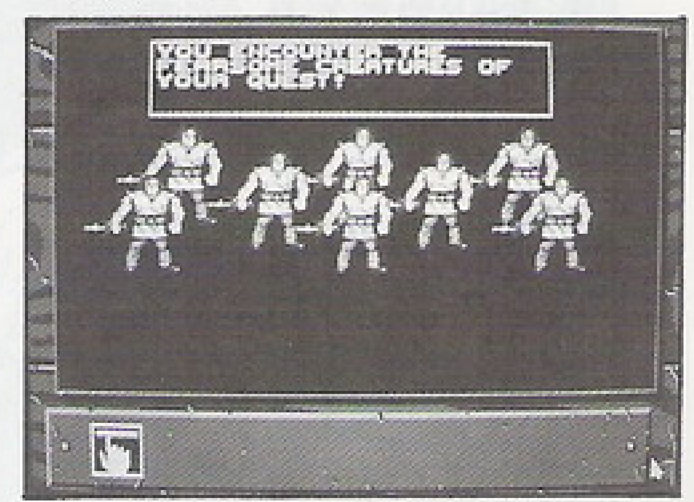
從前有一條海蛇………

幾番打聽，原來魔杖是被一個邪惡的巫師偷走，藏在波依多河附近的岩洞裏（在地圖上的乞丐谷附近）。這個任務可說是最容易的，只要順著右邊的通道一直走，半路上就可見到一大半的 Skeleton，為了衝過來攻擊而累「死」了！剩下那 5、6 個，豈是真理之劍的對手？

取得魔杖去見 Orofin，他要



我的黃金被一群可惡的無賴搶走了。



可惡的強盜！看招！



我們去問看守水閘的Sedfrey「Gold」。原來Sedfrey的黃金和Coat of Arms在運往布雷多的路上被搶了（鍵入Brettle），為了武士濟弱鋤強的精神，只好再往泰格森林的心臟部位，去收拾那群無賴（Thugs），有真理之劍，打敗他們當然很容易。

但必須注意，一般任務都只有一條路，順著走即可輕易完成，但此次卻有個十字路口，每個方向都得走，才不會找不到敵人。



Sedfrey的禮物是一件勇氣外套（Courage Coat），穿上它，再也不「怕」巨人族了，當然，除非你想獨鬥12個霧巨人、獨眼巨人，否則就得每人一件，唉！又要用「肉雞法」了。

三、賀沖城（Htron）

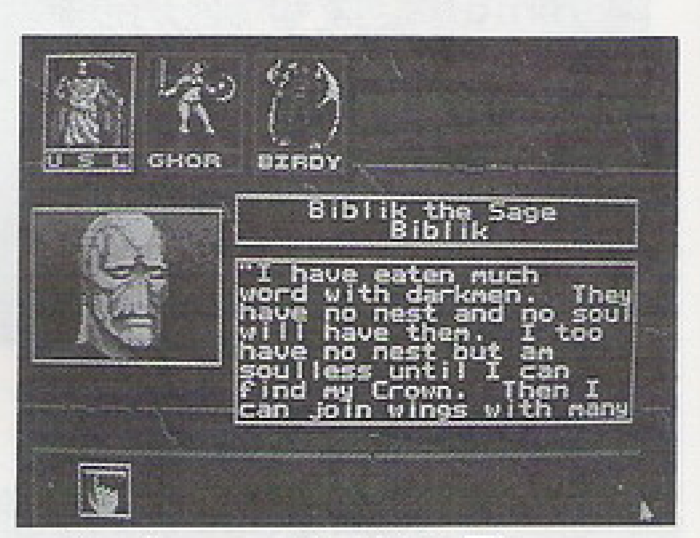
接下來是賀沖城，在此可聽到兩項重要提示：1.在北方的海岸有可怕的霧巨人出沒。2.在高爾嶺有巨人出沒。此外，在商店中有賣手套（Gaunlets）可增加防護力。



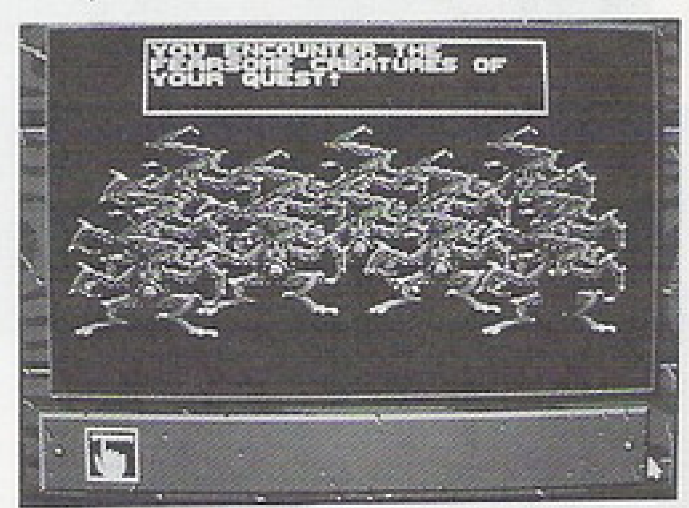
先知（Sage）鳥人Bilik因丟失了一頂王冠而感到非常難過（鍵入Sadness），因此我們決定幫他找回王冠。順著泰格河走，衆多的螃蟹怪（Bindraks）一一倒在我們的劍下。回見先知，他總算轉憂為喜，送出一件飛行斗篷（Flying Cloak），非鳥人種族只要穿上它，就能展翅飛翔，但對鳥人有反效果，為了往後任務的重要，只好祭出「肉雞法」使大家人手一件。

再來是城門外西邊的精靈Sam，自稱是對抗皮爾達的盟友，要我們去找可起死回生的Parth Oil。我們只得從賀沖快馬加鞭的到南岸的伯山得灣（Berthand's Bay），斬除了一群不知死活的Brigand（關鍵字Stod），Sam要我們去問海盜有關Nobjor的寶藏。

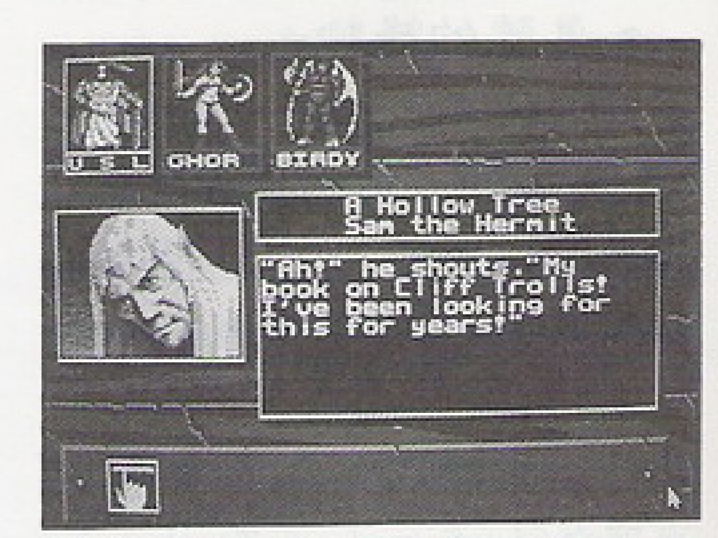
海盜？原來他指的是泰格森林以西，岩島以東的小半島，上有一個海盜村，村裏住了兩個海盜。叫Pegleg的傢伙要我到艾溫渥去取回一個Ship's Wheel才肯說（鍵入Nobjor），天啊！一個Wheel，竟有12個Hobgoblin在看守。嘿嘿！沒關係，咱們有「真理」之劍，「真理」可是天下無敵的。Pegleg接過Wheel，就扔給我們一張地圖，可是我們又看不懂，只好問Scotty（另一個海盜），他要我們到普雷任角（Parazen Point），幫他拿帽子（鍵入Map）。



嗚……我的王冠……嗚……

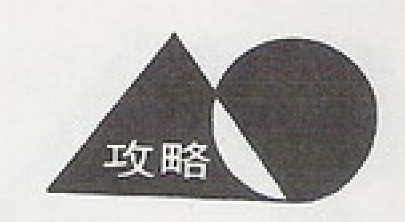


哇！看的我眼花撩亂。



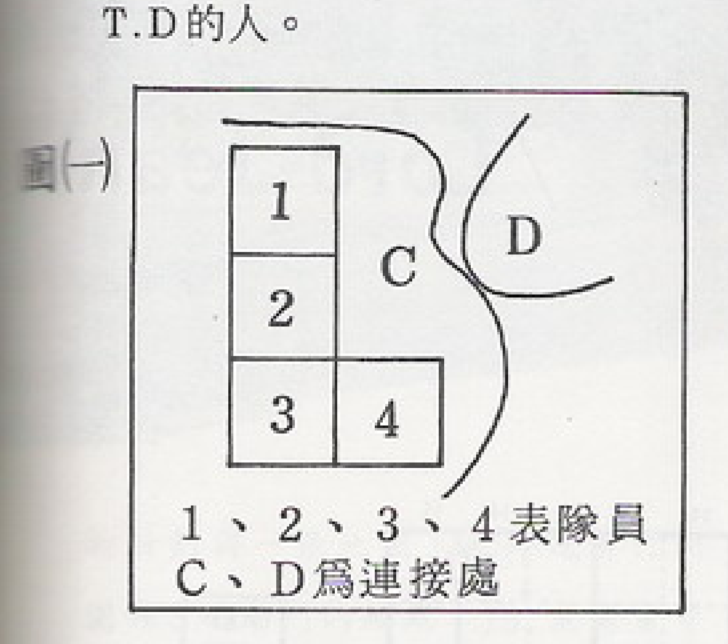
請幫我找回O：1。

KNIGHTS OF LEGEND



此次任務不但遠，且看守帽子的水元素（Sylph），使用可怕的 Sea Hammer 為武器，威力比真理之劍還強，且地形為許多相連的小島，連接處大多只容一人通過，可說難上加難。但筆者有兩招以對付之，一招是飛過去（用鳥人或飛斗篷）拿了帽子立刻溜掉。另一招是在連接點處佈陣如圖(一)，然後命 3 號隊員移到 D 處，引誘怪物過來，再移回原處。如此一來怪物只能立足於 C 處攻擊，但卻需受四把真理之劍的攻擊，再加上弓箭和法術，要打敗水元素一定沒問題。把帽子交給 Scotty，他卻說要找寶藏，必須先找到一個姓名縮寫為 T.D 的人。

圖(一)



咦！賀沖不是有個女人叫 Tulliana Daverland 嗎？一定是她。果然，一問她（鍵入 Treasure），又得跑到南岸的弱水（Ebbwater）找一個 Iron Chest。沒想到卑鄙的 Mino-taurs，竟把隊員們騙開成四隊，分布在東、西、南、北四方，使隊伍的戰鬥力分散。有的 Minotaur 甚至 2 個打我們一個，所幸身上有飛斗篷，於是我們派出最「苗條」的陵頭美女，飛到東北方的屋子前降落（因為在屋子裏不能飛），奪了箱子再表演「隨風而逝」一飛出邊界走了。牛頭人見此，也只有大眼瞪小眼，無可奈何了。

回到賀沖才知道，箱子裏竟已被搜括一空，只剩一枚 Red ring，Tulliana 索性把它送給我們，可嘆啊！幾番奔波，竟只為一枚戒指，但看看身上的勳章，心中總算有些安慰。

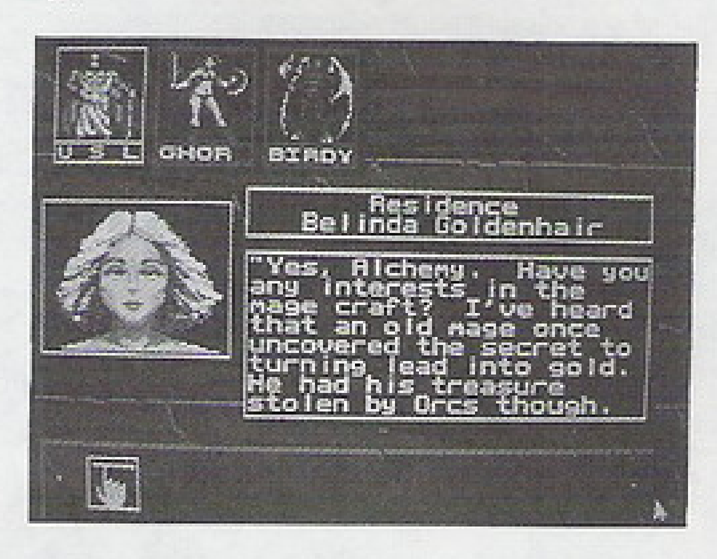
四、奧蘭聖城（Olanthen）

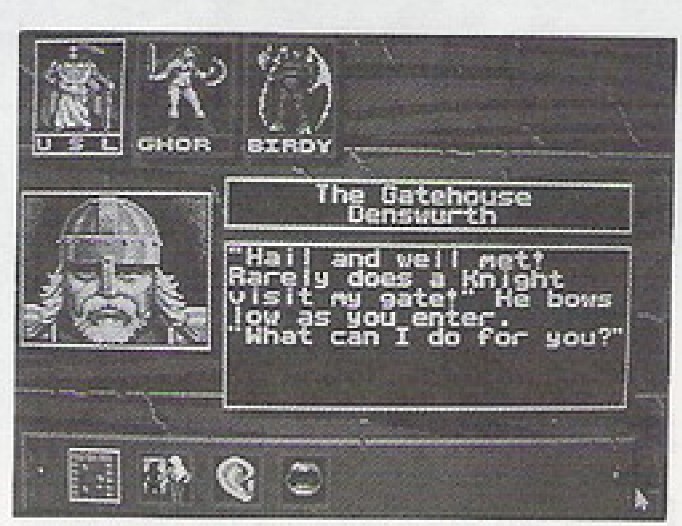
在奧蘭聖有家鞋店，店主叫 Karg，可買雙合適的鞋來穿，以增加防禦能力。

有個叫 Belinda 的女人，為了她的愛人，請我們找回一個 Ruby Choker。原來它是被住在羅爾山脈（Mountains of Lorr）的 Orcs 偷走的，Orcs？太小看我們了吧！簡直是殺雞用牛刀，輕鬆地完成了這項任務，得到 Belinda 的獎賞——Magic Ingot，它可交給鐵匠，打造成 Dmg：5～27，Enc：30 的武器。

守門的 Denswurth，是個蠻兇的執法者，在和他的閒聊中，得知他曾參加銀結聯盟（Silver Knot），而銀結聯盟又與雪樂倫城主有關。於是我詢問有關城主之事（鍵入 Norgon），他便要求我們從住在密西谷（Missip Valley）的 Trolls 手中取回一個 Statuette，代價是一個防護力50%，Enc 只有40的巨盾（Great Shield）。

然而 Trolls 可不是省油的燈，牠們的獨門兵器是巨槌（Maul），重一百多點，有三十點的威力。且此次任務中，有幾隻 Trolls 躲在沒有出入口的堡壘中，只能飛進去。





⬆我曾是銀結聯盟的一員。

所以必須先穿上飛行斗篷，最好不要和牠們一對一單挑，因為這樣的結果很可能是你被擊中頭部，不醒人事。應該 3 個人成一排一起前進，3 個打一個很少打不贏的。堡壘的城牆上不能降落，飛在空中又不能出手肉搏，最好全隊成一橫排飛進去降落，有的人攻擊，有的人休息，必能順利完成任務。⚜



解開銀色匕首之謎(二)

/ Lord Jean

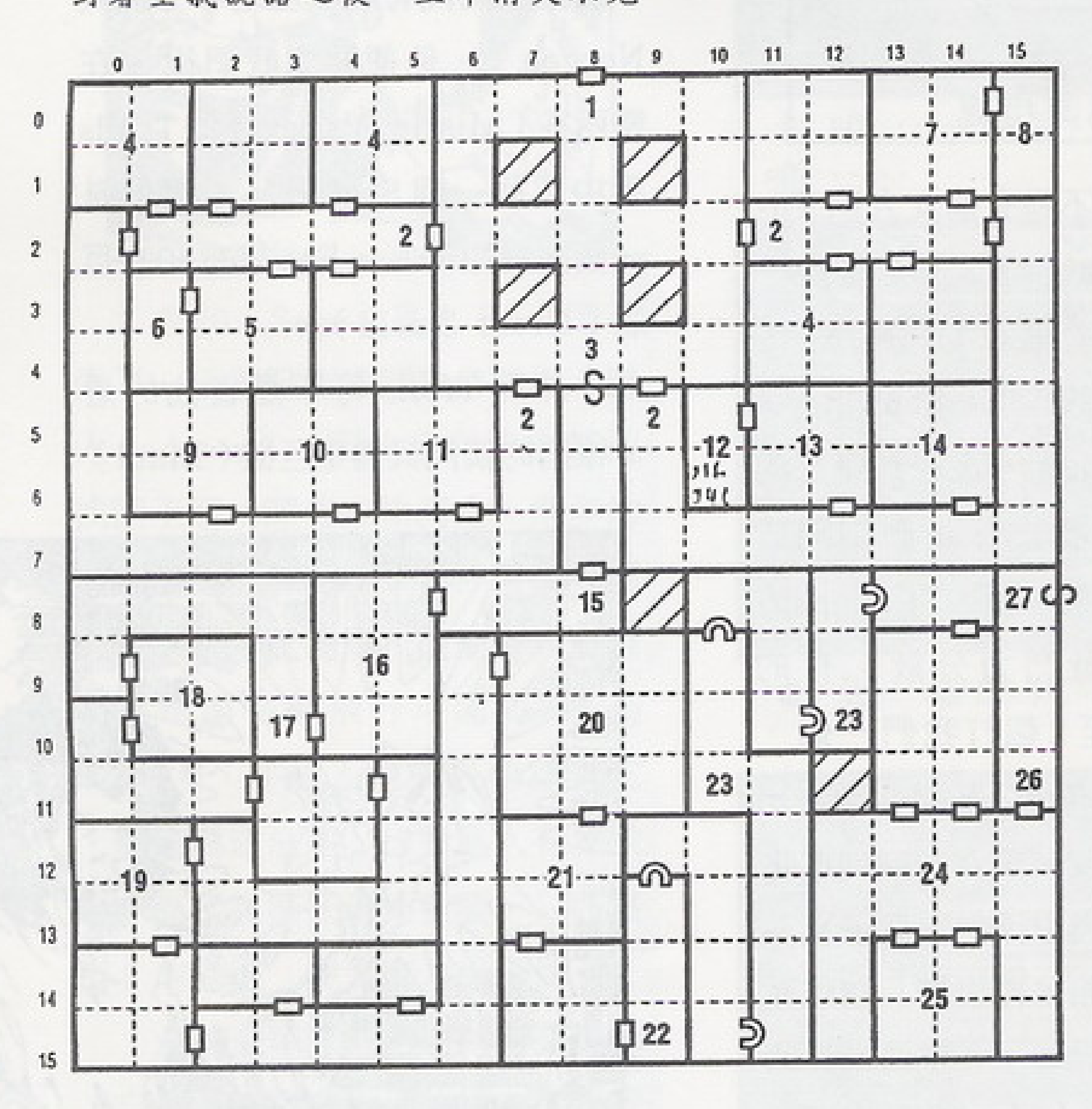
黑圈幫總部(

Black Circle Head-guarter)

:

這棟建築物曾是舊維地里亞城的市政廳。但現在被黑圈幫佔領，作為總部之用。若這裡不摧毀，黑圈幫會派人不斷在廢墟內攻擊隊伍，並派出重兵防守礦坑入口。在這裡，不能在外部的走廊休息，只有房間才是安全的，不然一定會被黑圈幫守衛或其他怪物偷襲。要進入這裡，得參考手札38的地圖，小心一路上崩落下來的屋頂，那會造成隊員若干損傷。進入之後最好逐屋搜索，可賺不少經驗與寶物。

1.黑圈幫總部主要入口，佈有重兵守衛 2.固定守衛 3.進入總部內部的暗門，需要一把鑰匙才能打開。當隊伍有那把鑰匙時，接近這裡會發亮，稍作找尋即可進入 4.滿是守衛的房間 5.一個黑圈幫軍官對著空氣說話之後，立即消失不見



6.軍官的寢室 7.同圖註5 8.軍官的寢室，在此可找到一封信，由內容得知城裡的巫師Marcus，是黑圈幫份子 9.餐廳 10.廚房 11.食具室 12.軍官寢室，在此可找到有關孵化池的記錄，攻擊知識之井

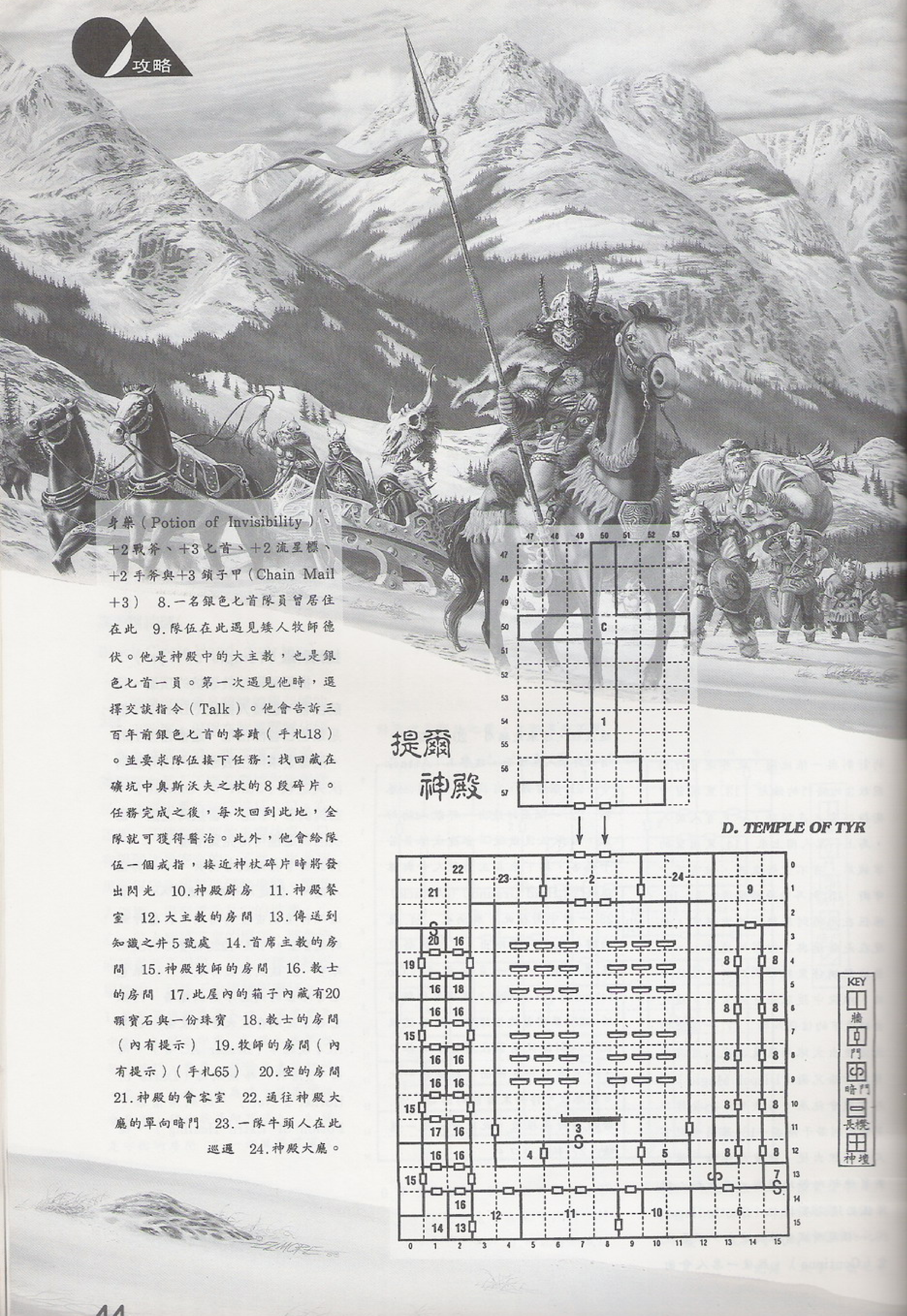


的計劃與一張地圖，此外還有打開圖註3的暗門的鑰匙　13.黑圈幫守衛指揮官正在訓話，一見有人闖入，馬上一票人圍上來　14.黑圈幫的軍械庫，有不少好東西，但有不少守衛　15.刺耳的警鈴聲消失了　16.隊伍在此遇到菲蘭城的書記官，她現在是菲蘭與黑圈幫的連絡人。菲蘭城想調停黑圈幫與邪教徒衆的爭端，以從中獲取鉅量的寶石。這是由她遺下的信得知的　17.一個巫師施法造出火球向隊員滾來，若有隊員記憶除咒術（Dispel Magic）他將有機會施展。若失敗了，全隊隊員會受到若干傷害　18.菲蘭書記官又在這裡出現，她會給隊伍一張黑圈幫總部內部地圖與一些資料。但隊伍必須先安撫她（Soothe Her）19.一張魔嘴威脅隊伍退出，不要理它（Continue），然後一票人會衝進屋裡，原來是騙局　20.練習室，有一群敵人在裡面，攻擊！（Attack）　21.圖書館，可找到一些魔法卷軸　22.一個巫師造出一群敵人的幻象，若隊伍沒識破，會造成隊員若干傷害，接下來真正的敵人會與隊伍戰鬥（Hold Ground）（Attack）23.一群守衛在此，解決之　24.龍的孵化池，一群剛出生不久的幼龍在爬來爬去。一直向前走（Go forward），直到進入黑圈幫總指揮所　25.黑圈幫總指揮所。摧毀這裡就可以剷除黑圈幫在廢墟中的勢力，一大票人馬在裡面，很硬的一伙。戰勝後可得知黑圈幫的陰謀　26.若指揮所未摧毀，此地會出現一道牆　27.秘密出口。

提爾神殿（Temple of Tyr）：

提爾神殿位於礦坑的頂層。目前住著一個矮人德伏（Derf），他是銀色七首隊伍惟一還留在世上的。他會要求隊伍去礦坑內找尋奧斯沃夫之杖（Staff of Oswulf），並提供若干訊息。當找齊之後，每次回到這裡可得免費治療。

1.黑圈幫在此設有衛兵，防止其他人進入　2.進入神殿大廳的入口　3.進入神壇後密室的暗門　4.舊神殿的藏寶室，可找到220顆寶石與50個珠寶　5.儀式用品貯藏室　6.銀色七首隊伍的武器庫與訓練場　7.銀色七首在此存放大量的裝備。包括AC4護腕帶（Bracer AC 4）、兩面+3盾牌、蜂巢飛鏢（Darts of Hornet's Net）、兩瓶治傷藥（Potion of Extra Healing）、隱



身藥（Potion of Invisibility）、+2戰斧、+3匕首、+2流星標、+2手斧與+3鎖子甲（Chain Mail +3） 8.一名銀色匕首隊員曾居住在此 9.隊伍在此遇見矮人牧師德伏。他是神殿中的大主教，也是銀色匕首一員。第一次遇見他時，選擇交談指令（Talk）。他會告訴三百年前銀色匕首的事蹟（手札18）。並要求隊伍接下任務：找回藏在礦坑中奧斯沃夫之杖的8段碎片。任務完成之後，每次回到此地，全隊就可獲得醫治。此外，他會給隊伍一個戒指，接近神杖碎片時將發出閃光 10.神殿廚房 11.神殿餐室 12.大主教的房間 13.傳送到知識之井5號處 14.首席主教的房間 15.神殿牧師的房間 16.教士的房間 17.此屋內的箱子內藏有20顆寶石與一份珠寶 18.教士的房間（內有提示） 19.牧師的房間（內有提示）（手札65） 20.空的房間 21.神殿的會客室 22.通往神殿大廳的單向暗門 23.一隊牛頭人在此巡邏 24.神殿大廳。



礦坑（The Mines）：

礦坑共有十層。前八層礦坑中各藏有奧斯沃夫之杖一部份的碎片。但這些碎片要有矮人大主教所給的戒指之助才找得到。這把杖是奧斯沃夫之魂所認定的信物，只有擁有完整奧斯沃夫之杖的隊伍才能進入雙子城堡。當隊伍找到奧斯沃夫之杖所有的8塊碎片，必須全部拿給神殿內的德伏（Derf）大主教，只有他才能結合8塊碎片，重鑄奧斯沃夫之杖。

當奧斯沃夫之杖重鑄成功，隊伍必需找到位於第八層的失控傳送門，經由它才能到達第九層，但全體隊員會受到一些傷害。必須解除位於第九層某處的力場才能使升降梯在1至10層通行無阻。雙子城堡地下城的入口就在礦坑第十層。

礦坑第一層

礦坑第一層圖註：

11.一個冒險者死在這裡，他身上有一段碎片，一隻防火戒指（Ring of Fire Resistante），戴上可防任何火焰，包括吐火與火球術、+3鎧甲（Plate Mail +3）、+3長劍、+3盾、+2弓、20支+1箭、15顆寶石與2份珠寶　12.～17.怪物巢穴，可找到一些魔法物品與寶石。

礦坑第二層：

礦坑第二層圖註：

21.此房間有一個設上陷阱的箱子，打開它可得一段碎片、一個健康護身符（Periapt of Health），戴上它可免疾病上身、一個魔法師卷軸、一把火球杖、一罐速度藥與大力丸、一罐回春藥（Elixir of Youth）和一些寶石　22.這裡設有一陷阱，若沒發覺，將掉到第三層，造成傷害　23.～25.都是設陷阱的箱子，裡面有寶石與魔法物品　26.怪物巢穴，有數隻雙足翼龍（Wyvern）守在這裡，小心毒尾巴　27.怪物巢穴，數隻雞蛇守著一些財寶。

Lerel 2

S：裝著寶石的袋子
C：毒瓦斯
U：地底熊埋伏處
J：礦區，可挖到寶石
M：升降梯

Mines Key
Wall　Door

Lerel 1

礦坑第三層：

礦坑第三層圖註：

31.8隻雙足翼龍守著一批財寶，包括碎片，和一些魔法物品　32.～36.都有怪物防守，打敗牠們可得一些魔法物品。

礦坑比較麻煩的是無處可休息，只有升降梯那個方格安全些。在礦坑內怪物的等級是隨層數增加而增加。也就是說愈深入礦坑，怪物愈強。



礦坑第四層：

礦坑第四層圖註：

41.房內有個袋子，裡面可找到碎片，防護戒指與一些寶石 42.~47.怪物守著一些財寶。



礦坑第五層：

礦坑第五層圖註：

51.房內有個箱子，可找到碎片，幸運石（Stone of Good Luck）和一些卷軸　52.內有10～20顆寶石的盒子。

礦坑第六層：

礦坑第六層圖註：

61.蜥蜴王的王宮，牠將一個叫維拉（Vala）的銀色七首女戰士和一塊碎片一同鎖在魔法牢籠內，只有德伏給的戒指才能救她出來。但隊伍得先面對蜥蜴王和牠的手下。維拉是個強悍的女戰士，不要忘了要她加入隊伍　62.在房內有個裝了10～20顆寶石的盒子　63.蜥蜴兵的營房，有30隻蜥蜴人在內，利用大範圍法術治牠們　64.房內的盒子，可找到10～20顆寶石　65.蜥蜴巡邏隊在此巡邏　66.此地有重兵駐守，若隊伍被發現了，將被鏢槍而逼退。若幸運地溜過了，還有20名蜥蜴人和8隻巨蛇在等著。

礦坑第七層：

礦坑第七層圖註：

71.這裡是打鬥後的戰場，搜尋屍體可以找到碎片和其他好東西。撿完馬上會遭地底熊攻擊，可不要樂極生悲　72.～73.房內有個裝有10～20顆寶石的盒子。

礦坑第八層：

礦坑第八層圖註：

81.奧斯沃夫之墓，可找到最後一塊碎片與一些魔法物品　82.失控傳送門，可傳到第九層T處　83.一群怪



物在此巡邏（蛇髮女妖、石像鬼、石像怪），打敗牠們可找到墓穴地圖 84.～85.房內可找到裝有10～20顆寶石的盒子 86.奧斯沃夫之墓入口，若沒有德伏給的戒指，將無法通過。

礦坑第九層：

礦坑第九層圖註：

91.此地有個魔法裝備產生力場阻止升降梯，若隊伍打敗守在這裡的怪物，就可使升降梯在1～10層通行無阻 92.～94.隊伍將會在這幾個地方遇見巡邏的怪物。

礦坑第十層：

礦坑第十層圖註：

101.～106.怪物巡邏地點 112.雙子城堡地下層入口。

猴島小英雄

攻略(一)



貌美傾城女市長，紅顏禍起；
陰魂不散鬼船長，奪人逼婚；
胆顫心驚眾海盜，束手無策；
立志為盜櫻小子，猴島救美。

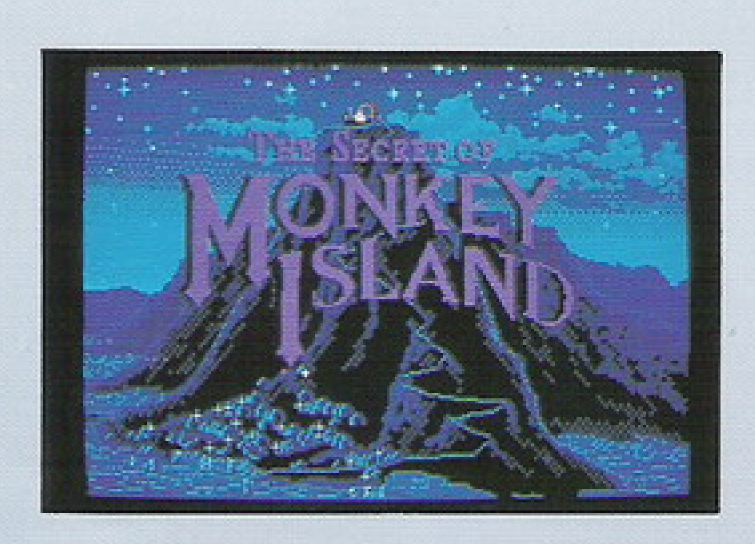
/Trillion

●●●●● 請看這段奇情冒險故事

⊙文中用[1]代表選第一句話回答，以此類推。



1.我，Guybrush Threepwood，今日來到Melee Island為的是想當一名海盜。自從看了金銀島之後，海盜生涯就讓我嚮往不已。「嗨！」我上前向瞭望台老先生打聲招呼，並說明來意。「哦，如果你對海盜生涯真的那麼有興趣，可以到Scumm Bar找海盜頭子談談。」老先生這樣指點我。



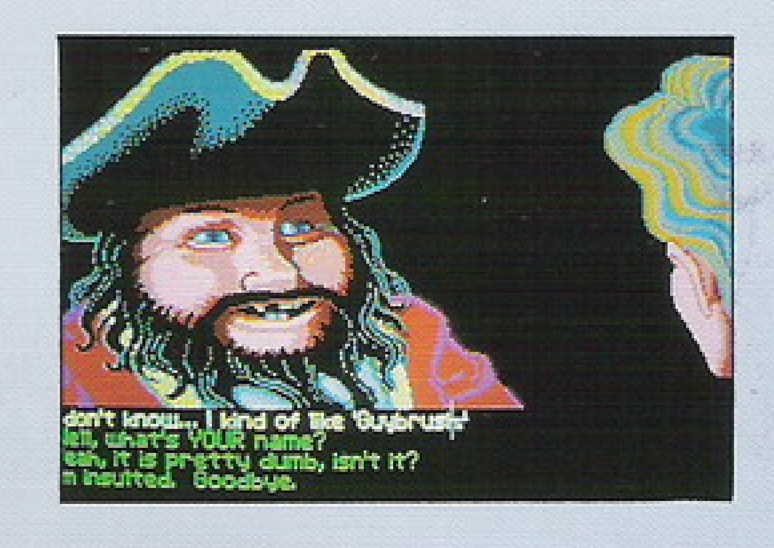
〈PART I〉



2.牆上有張海報〈Look at Poster〉，原來是女市長Marley要競選連任。

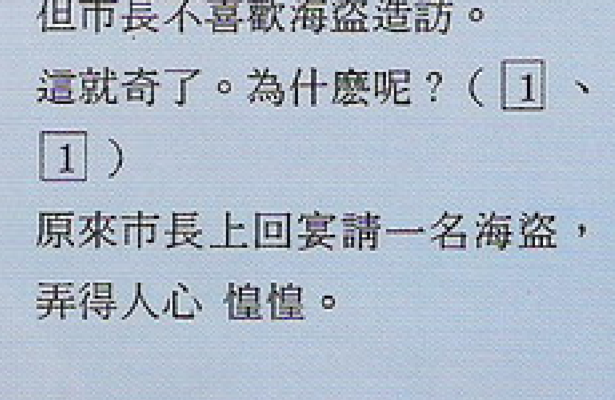


3.推門進入Scumm Bar。好熱鬧，不知誰是海盜頭子？



4.先問第二桌。看他先和我打招呼，便報了姓名（[1]），誰知他竟然嘲笑我的姓名！（[1]）還好他只是隨口開開玩笑而已。

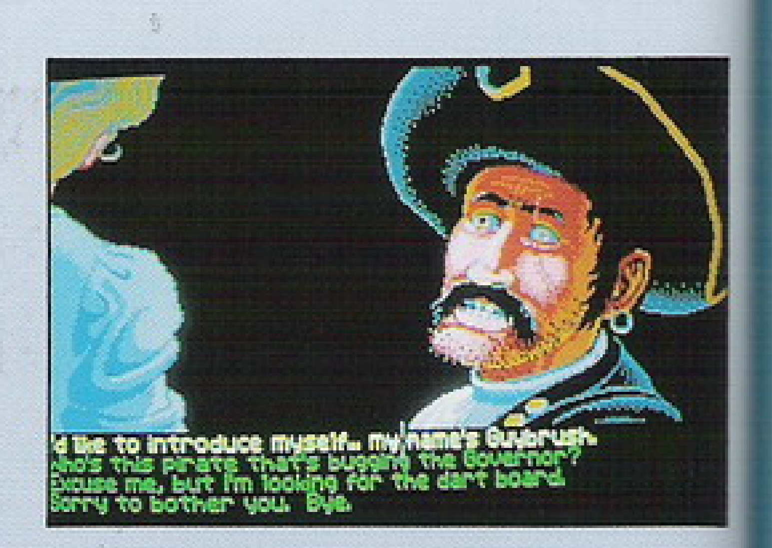
請教姓名（[1]）後，他反問我來意。據實相告（[1]）後，他指點我到隔壁房間找有威嚴氣派（important-looking）的海盜。



順便問他市長住那裡（[1]）。他說市長官邸在鎮的另一端，但市長不喜歡海盜造訪。

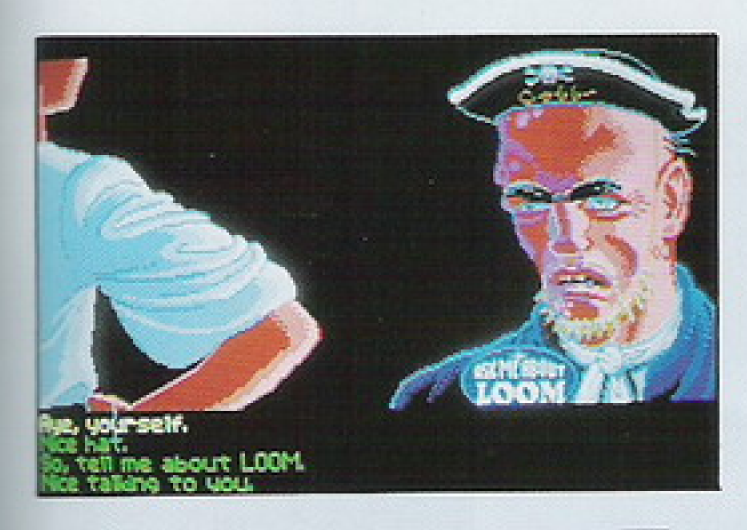
這就奇了。為什麼呢？（[1]、[1]）

原來市長上回宴請一名海盜，弄得人心 惶惶。



5.轉問第三桌（[1]、[1]、[1]、[1]、[4]），才知那海盜名叫LeChuck，是個可怕的傢伙。他拜倒在市長石榴裙下，可是市長卻教他趁早死了這條心。為了贏得美人心，他出航探訪猴島之秘，卻遭遇突如其來的暴風雨，全船無人生還。可是他卻陰魂不散，不時駕著鬼船在海上出沒，嚇得眾海盜不敢出海。





6.早知道就不和第四桌交談（3、4）。竟然向我推銷紗之器!早玩過了。



7.狗兒，狗兒，你知道什麼秘密嗎？問了半天，不得要領。（1、3）



8.往右走到隔壁房間，對海盜頭子直說（2）。

他們看我乳臭未乾，要我通過劍術、尋寶和盜術三項考驗，拿了證明再來見他們。

劍術如何考法？（1）

海盜頭子：「先買把劍，找到劍王（Sword Master），打敗他就成了。鎮上有人可以指引你找到劍王，不過你得先拜師學藝才行。」

盜術是怎麼考的？（2）

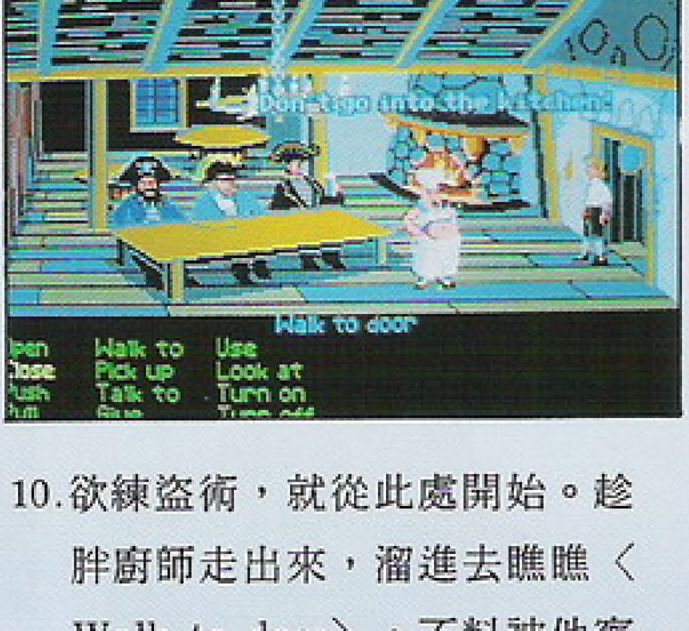
海盜頭子：「到市長官邸拿一尊神像（The Idol of Many Hands），它放在透明展示盒裡。官邸外邊有群凶猛的狗守衛著，你得想法子通過，例如下藥之類的法子。」

尋什麼寶呢？（3、6）

海盜頭子：「傳說島上埋了一批寶藏（the Legendary Lost Treasure of Melee Island）。找到它，帶回這裡。記得先拿到藏寶圖（map），×記號是藏寶所在。」



9.推開廚房門向胖廚師打招呼，他卻叫我走開。



10.欲練盜術，就從此處開始。趁胖廚師走出來，溜進去瞧瞧〈Walk to door〉，不料被他察覺喝住。



11.等胖廚師走出畫面，再走進廚房。

能拿就拿，桌上的肉（hunk of meat），桌下的鍋子（pot）都取走。



12.打開後門，門外有條魚（fish）。



13.怎麼把鳥趕走？如圖所示，把游標移到木板末端，執行Walk to指令。啊哈，多踩幾下，看你還飛不飛走。趁鳥在空中飛旋，拿走魚。





Shore



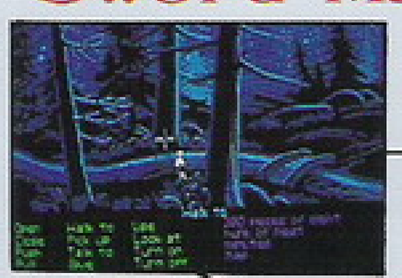
Circus (clearing)



Island



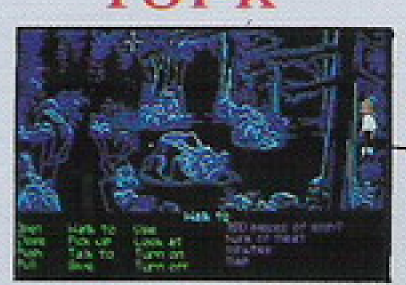
Sword Master's



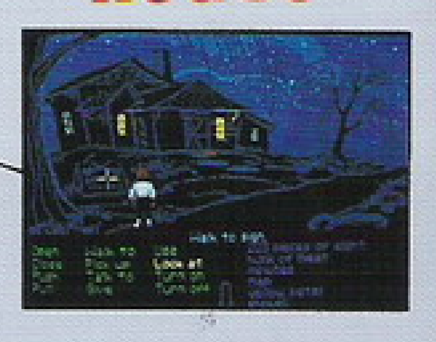


clearing

fork



house



lookout point



village

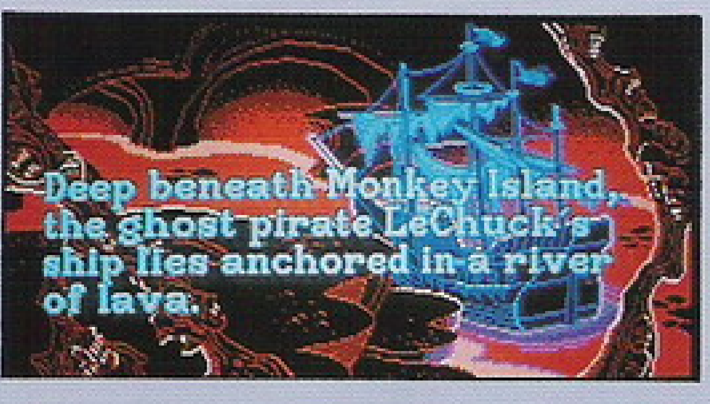


bridge





Used Ship Emporium (lights)

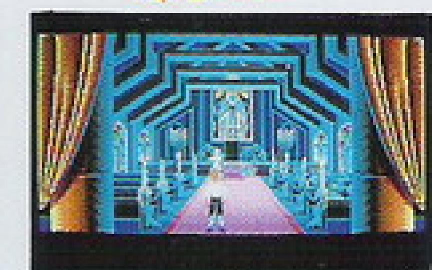


14. 當主角走出 Scumm Bar 之際，在猴島地下深處熔岩河上正泊著 LeChuck 的鬼船。

監牢



教堂



偏僻小巷 Alley



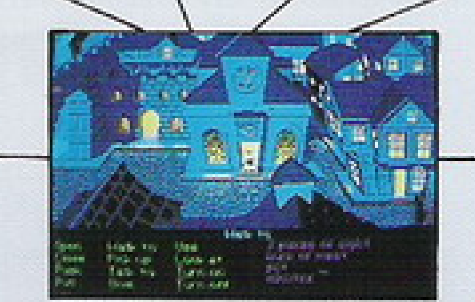
雜貨店



官邸



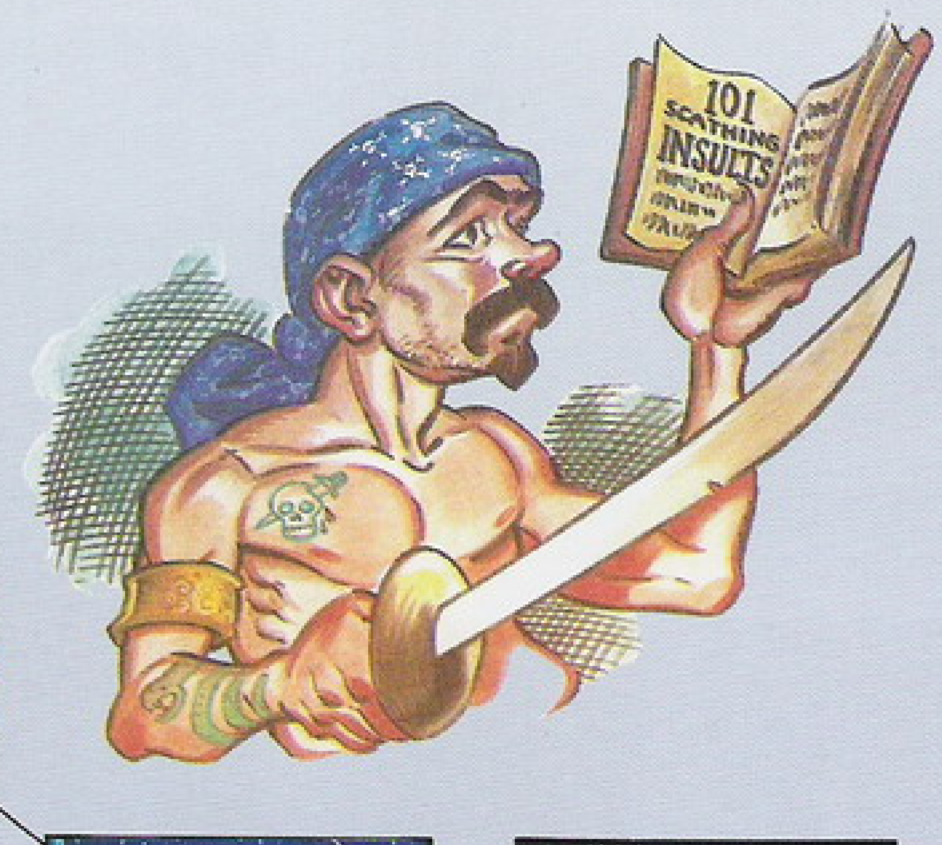






巫毒教之屋





Scumm Bar



瞭望台



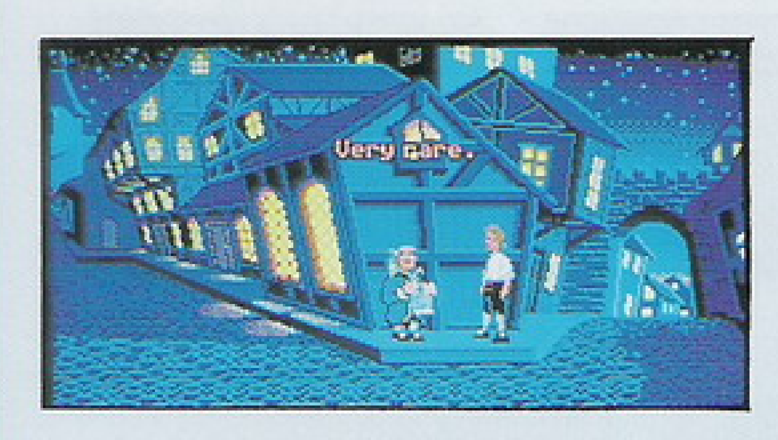








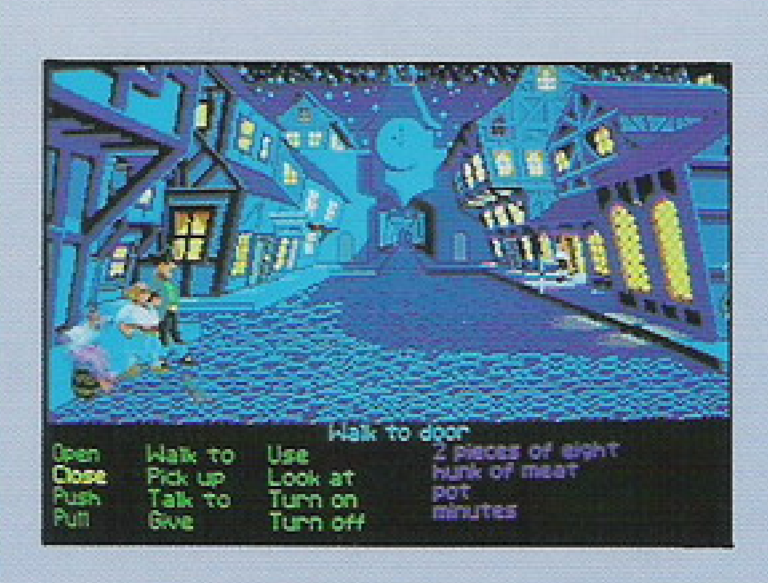
15. 鬼水手：「船長，我們在 Melee Island 的計劃或許會出問題。」
LeChuck ：「出問題？那些膽小無用的海盜早被我嚇得連澡都不敢洗！」
鬼水手：「鎮上來一個小伙子，一心想當海盜…他年輕不懂事，應該不至於破壞我們的計劃。我自己料理他好了。」
LeChuck：「等等，這小伙子交給我處理。我正需要一個初出茅廬的小子製造事端！」



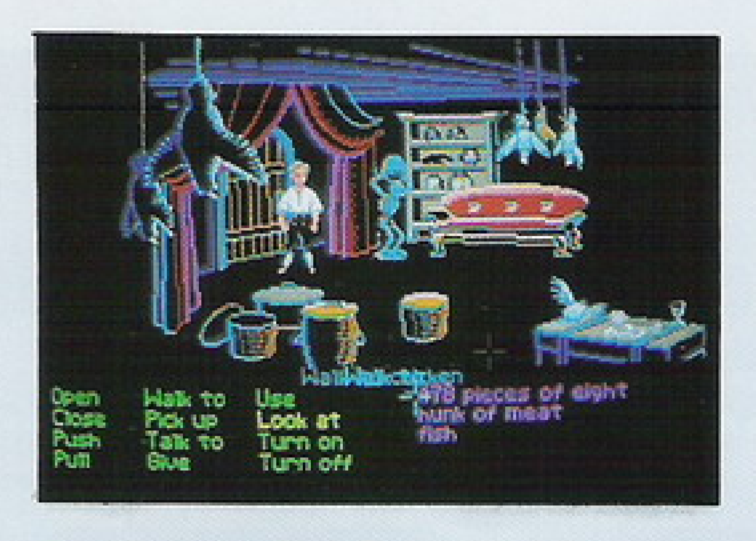
16.街角站著一人，上前問問。對方沒頭沒腦先問了我一句，害我一時丈二金剛一摸不著頭腦（1）。
也許他知道藏寶圖下落，再問他（1）。
那人：「噓，小聲點，警長（sheriff）說不定就在附近。
你想買藏寶圖嗎？世上只此一份，賣你100元就好。」
我那來這麼多錢？只好暫時作罷（1）



17.對街有三個人，過去搭訕（3、1、4、4）。
原來三人本是海盜。自從猴島冒出一群怪異海盜後，這行飯就不好吃了，只好改行經營馬戲班，另謀生計。



18.欲見巫毒教（voodoo）法師就從此門進。



19.拿走右邊箱子上的橡皮雞（rubber chicken）。



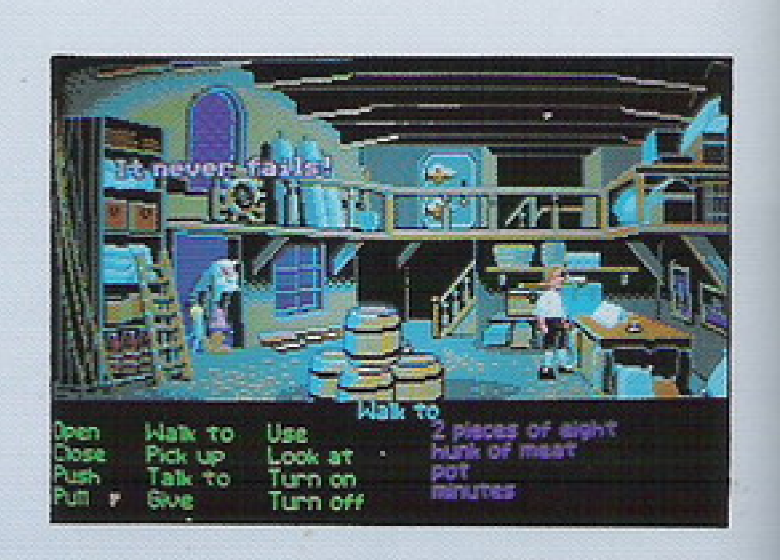
20.向右走，法師赫然在此！他不在意我拿走橡皮雞，因為裡裝了滑輪，很吵人（2）。



21.請他作法一卜我的未來（2、1）。
法師說看到我當上船長駕船遠航，又說看見我在一隻巨大猴子裡頭。說到這裡賣個關子，然後竟然消失不見！

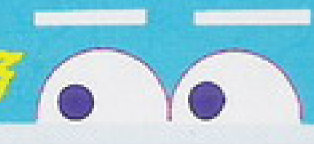


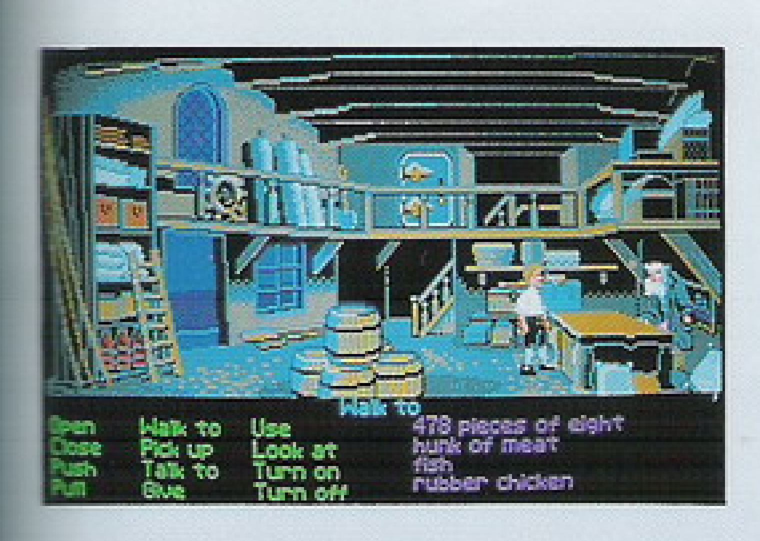
22.雜貨店由此進。



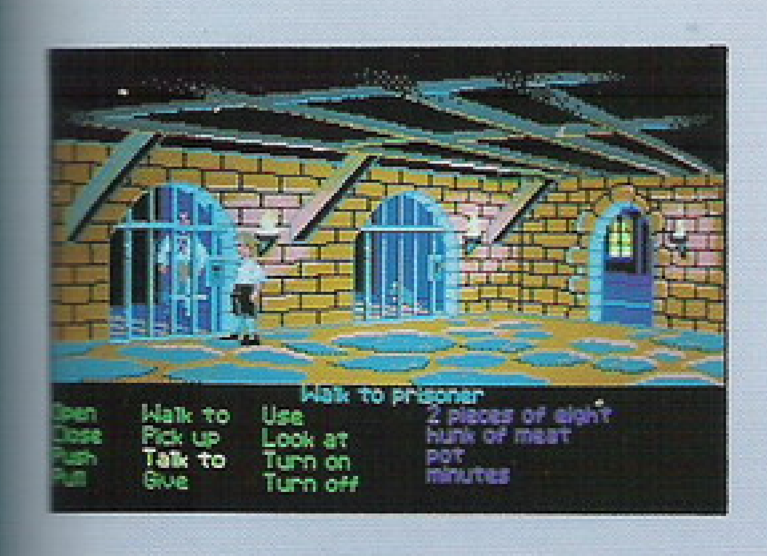
23.咦，老闆不在？看看有什麼東西是我正需要的。拿走鏟子（shovel）和劍（sword）。
※老闆不一定會在店裡頭，如果不在，可〈use bell〉叫他出現。如果在，則和他交談。







24.一問之下，才知一把劍要賣100元，一柄鏟子要賣75元。我口袋空空，只好都放回去（[1]、[2]、[1]、[1]、[2]、[1]）。問他劍王住處，他說除了他之外，沒有人知道劍王隱居的地方，不過他可以為我走一趟，問問劍王是否願意讓我知道路徑（[1]）。說完就動身出門。再按鈴〈use bell〉，老闆回來說。劍王要我跳進湖裡冷靜冷靜再說。好，等我學藝完成，看他見不見我（[1]）？



25.有人被關在這裡。問問他一哇，令人無法忍受的口臭！犯人解釋：沒辦法呀，這牢裡除了老鼠外，沒有別的東西可吃。



26.市長官邸外的狗果然凶猛，還是別靠近為妙。



27.回頭走到小巷（alley）口，聽見有人叫我，便走了進去。警長尾隨而至，警告我別在深夜徘徊暗巷，還說島上不寧靜，不是觀光好所在（[2]、[3]）。



28.爬上 pole，使用橡皮雞滑至對岸〈use rubber chicken on cable〉，開門進屋。



29.外面招牌明明寫著此地可以歇腳休息，為什麼不歡迎客人呢？（[3]、[3]）

獨眼漢子說本來這兒觀光客絡繹不絕，不料有一天，一隻訓練有素的禽獸忽然野性大發，重傷一名客人，他因此歇業，和那隻闖禍的禽獸過著隱士般的生活。可悲的是他小時候便是遭牠攻擊而失去雙手。



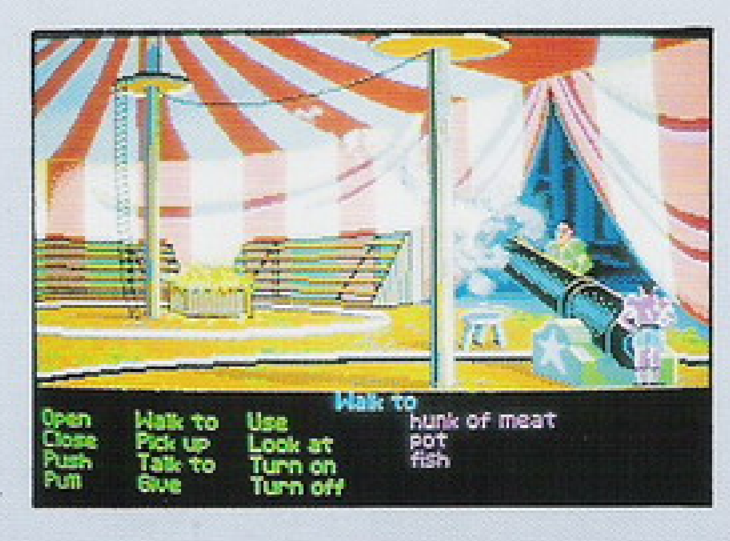
30.來到馬戲班，打聲招呼吧（[1]）。



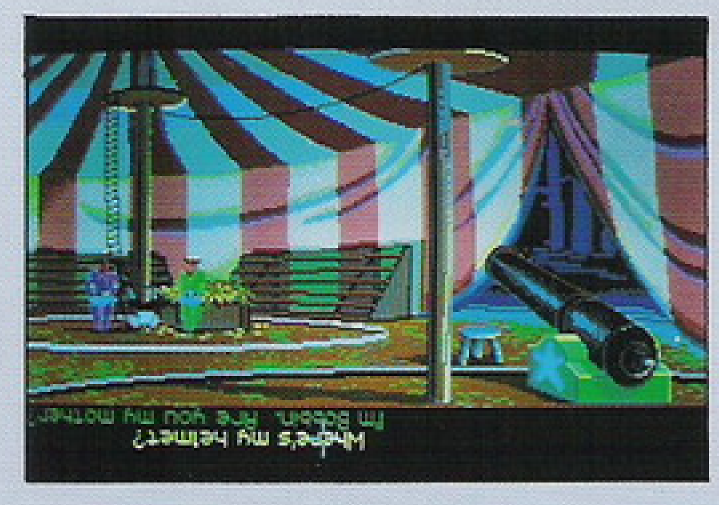
31.這對瘋狂兄弟居然要設計我爬進大炮炮管裡！唔，代價多少（[2]）？478元？太好了，可以用來買藏寶圖、鏟子和劍（[1]）。



32.問我有沒有頭盔？當然有（2）。〈use pot〉



33.轟然一聲，主角被射了出了，說巧不巧，直接命中對面柱子。



34.哇，太慘了，連字都顛倒了！（任選一句話）所幸錢賺到手了。



35.找街角那人買藏寶圖。（上前交談）

那人：「帶夠錢了嗎？」

當然（2）



36.瞧瞧藏寶圖長什麼樣子？〈look at map〉天哪，這是舞曲步伐嘛！立刻質問他（用交談指令）。誰知他氣定神閒回答說，是有那麼一份藏寶圖，不過遺失了。教我哭笑不得。



37.到雜貨店買鏟子和劍。自己動手拿，再和老闆交談（1、1、1）。

想起監牢中那囚犯口臭得要命，順便買一包薄荷（2）。

劍王不肯見我，該怎麼找到他？唔，有了，教老闆再去問一次，我尾隨跟蹤！（1）



38.趕緊跟在他身後走出雜貨店，瞥見他往右行去。



39.照著雜貨店老闆的路線走就沒錯。

※如果看不到店老闆，只要一路往鎮外走就沒錯。不過不能中途做別的事，否則就得重新跟蹤。



40.啊哈，終於讓我找到劍王。上前跟他談談。〈待續〉



冬天裡的一把火



國防館飛操系統模擬器

現場人員指導操作

國防館兵工修護模擬器

國防館双球型空戰模擬器

萬頭鑽動的資訊會場

今年臺北資訊展在寒流襲擊下拉開序幕。開幕當天雖然天寒地凍，但下午一開放參觀，便湧入大批人潮，爭看新奇事物、拿紀念品，加上各廠商五花八門的宣傳促銷行動，館內「熱鬧滾滾」，早把寒冬擋在門外！

國防部似乎有意和**軟體世界**別苗頭，在國防館裡展出數種模擬訓練器，吸引了大批人潮參觀。其實這些軟體除了真實感外，並不比**軟體世界**發行的遊戲精緻、逼真、好玩。配備 VGA 和**魔奇音效卡**的玩家當知此言不假。

軟體世界今年在臺北爭取到較大的場地，佈置了一個溫馨、精緻的展示空間，除了保有電視牆和展示區等一貫風格外，更以 VGA 配合**魔奇音效卡**，展示**金磁片獎**系列等搶手暢銷遊戲和個人用繪圖軟體，功力夠的玩家還有上場露一手的機會。

以 VGA 配合**魔奇音效卡**的現場展示最受歡迎，不論是**楚漢之爭**、**決戰俄羅斯**、**決戰中國象棋**、**銀河飛將**或是**四川省**，都引來一大群人駐足圍觀。尤其是**決戰中國象棋**，每每惹得觀衆呵呵大笑。大家看了喜歡，便指名購買，使得這些暢銷遊戲更加供不應求！



➡買遊戲送月曆

臺北資訊展熱情報導

電視牆



軟體世界出品噴射戰鬥機的遊戲畫面



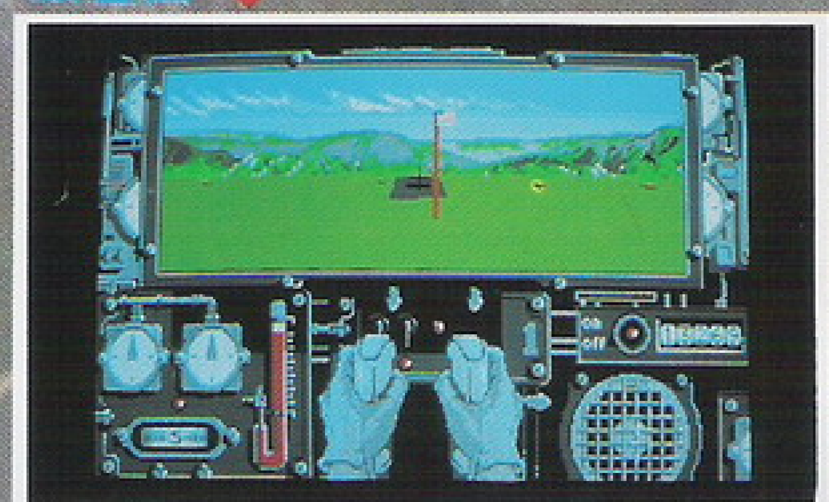
軟體世界耶誕節獻禮——金磁片獎系列大展



電視牆



軟體世界出品M4雪曼坦克的遊戲畫面



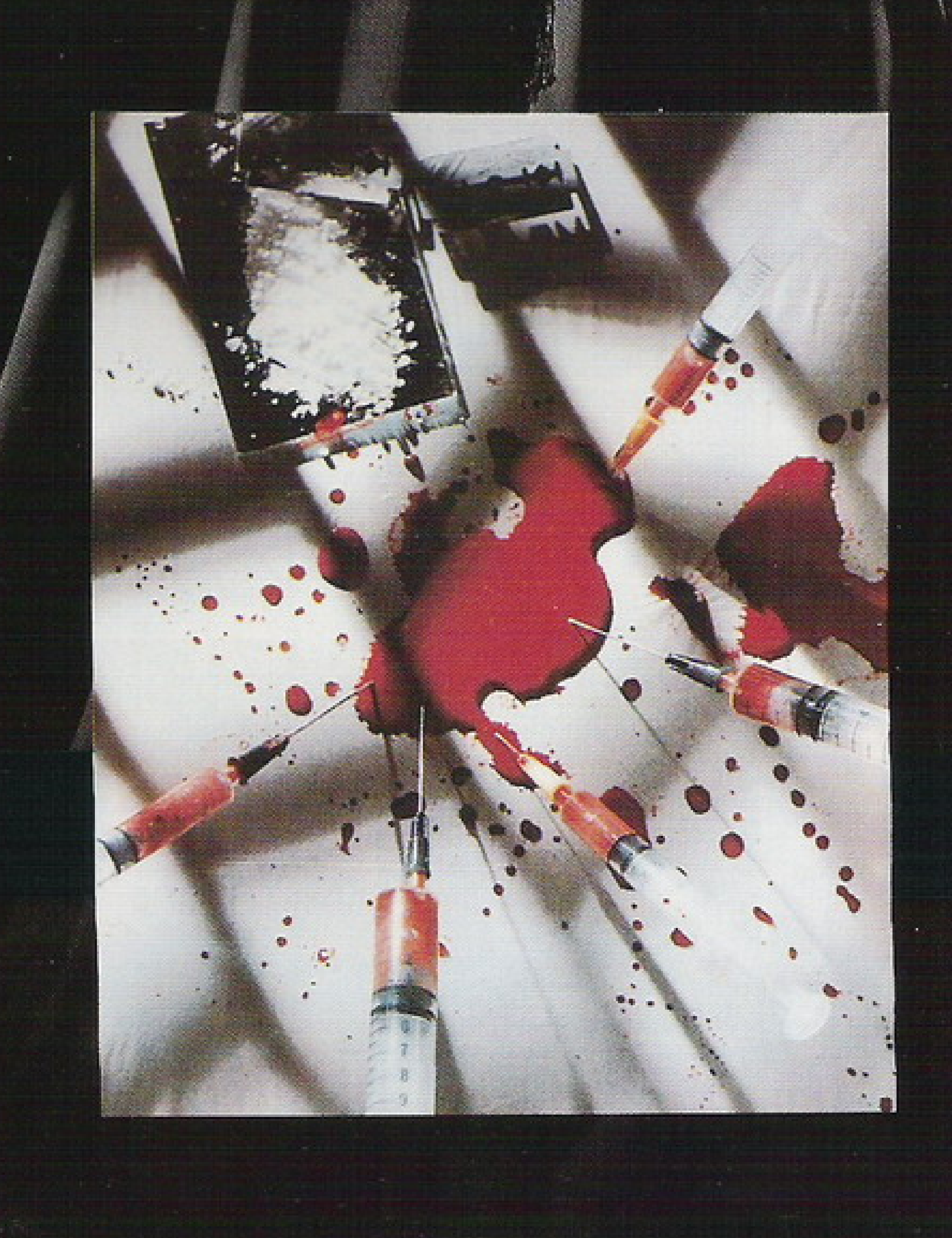
溫馨洋溢的會場

未上市先轟動的個人用繪圖軟體

場以VGA
魔奇音效
展示遊戲
引來衆人
觀

我來露一手試試

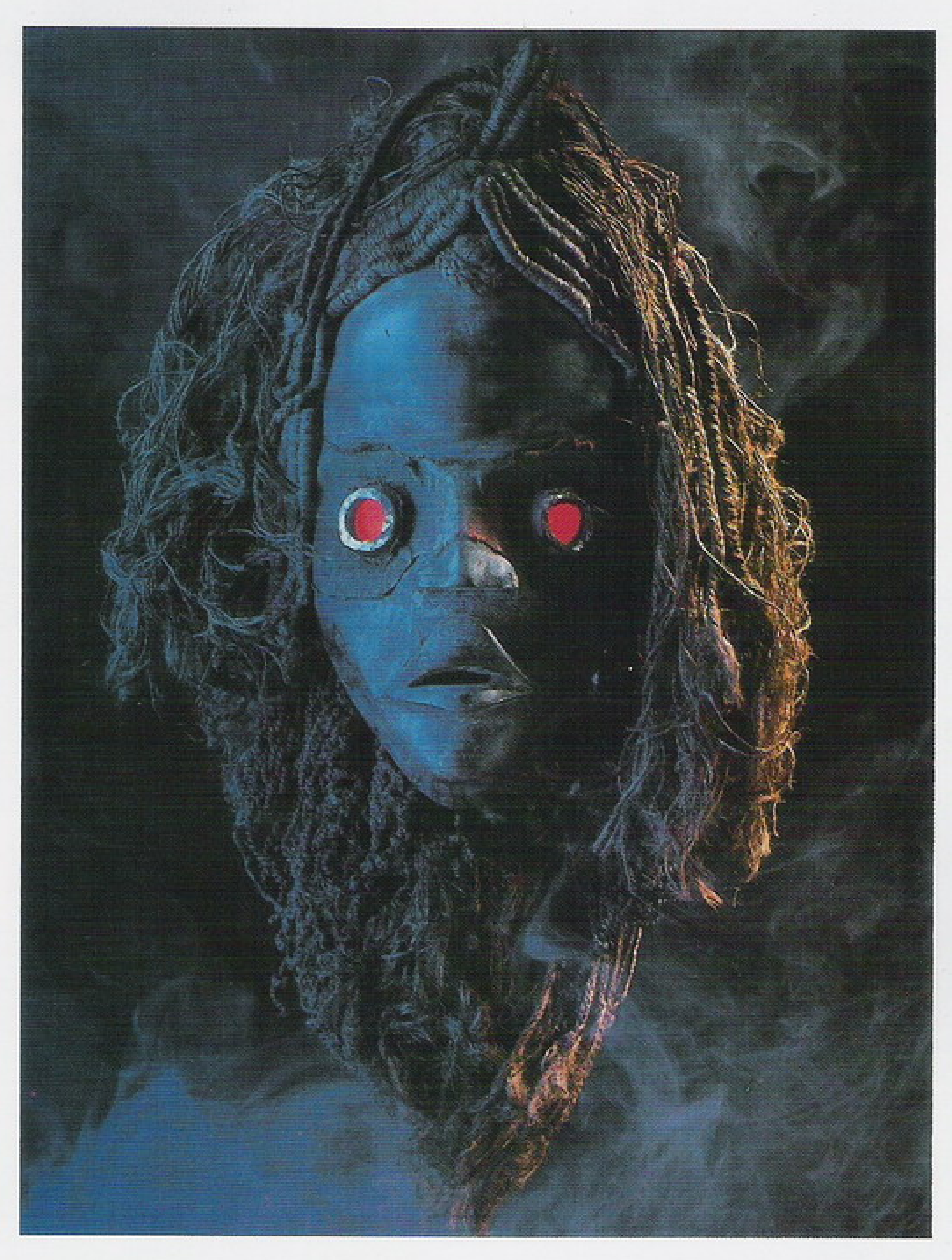






91全面反毒　策劃單位／　**軟體世界雜誌**





拒絕安非他命的毒害
千萬別成爲撒旦的祭品

贊助單位／








多媒體繪圖軟體
Selection Brush Text Mask Color Goodies Windows
Studio/8 Package
STUDIO
STUDIO
VIDEO III
ELECTRONIC A
我們的生活中
總有些缺憾
如今
完美——
不再是幻想
創造——
不再是夢幻
因為
你即將擁有這一切
軟體世界
1991全新出擊
多媒體繪圖軟體



廣告服務專線：
(07)3848088轉289
軟體世界
Professional Magazine for IBM PC Games
21
全國獨家報導
電腦休閒軟體
專業雜誌
傑出的創意
需要足夠的發展空間
我們擁有
600多家經銷點
25000份的雜誌發行量
100000名讀者的實力
選擇軟體世界雜誌的
宣傳
是您進軍市場的
最佳利器

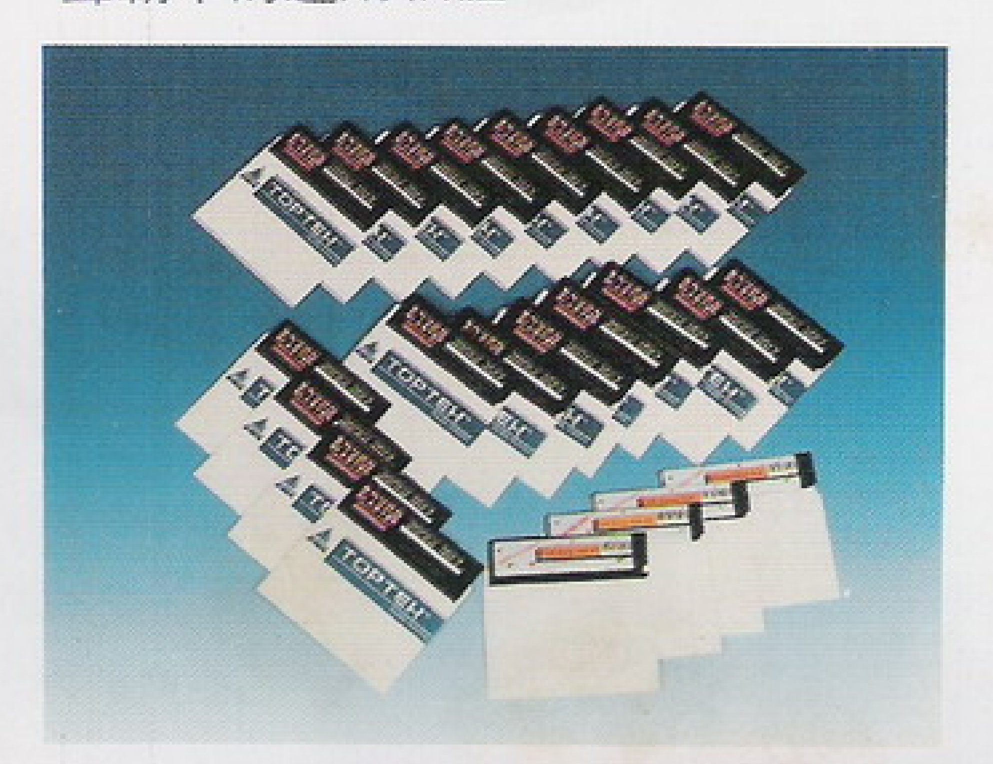
SOUND BLASTER CARD

聲霸卡

聲霸卡：語音卡＋ADLIB魔音卡＋MIDI卡＋GAME I/O+C/MS音樂卡(需另購IC CHIPS)＋衆多支援軟體…

24聲部立體Hi-Fi音效 ……創新電腦琴演奏及伴奏……………
數位化語音錄放系統………玩音效GAME及接頭……
自然原音重現……連接MIDI樂器…………卡拉OK伴唱帶字幕

聲霸卡的選購軟體



聲霸卡Ver1.5的標準包裝



①可配合ANIMATOR及其他軟體製作生動的語音簡報系統及製作語音教學軟體(CAI)最佳的工具等。
②聲霸卡完全和ADLIB相容，所有音效軟體都可以玩效果更佳，立體＋語音輸出。
③可配合國外FM及MIDI編曲、作曲軟體，(以五線譜編曲或作曲)如VME、MUSIC、SPJR、SP4.0及SPG4.0…等，效果奇佳，可作為學校或個人學習音樂創作的最好工具。

標準包裝：(全國統一售價NT$6,950)
①SOUND BLASTER聲霸卡界面一片
②FM神奇電腦琴彈奏軟體(FM INTELLIGENT ORGAN)
③會說話的鸚鵡軟體(TALKING PARROT)
④語言製作錄放軟體(VOXKIT)
⑤語音合成及心理醫師診斷範例軟體(SBTALKER & Dr. SBAITSO)
⑥內附4片5¼"及2片3½"軟體磁片
⑦說明書及保證書
⑧一條Cable(接喇叭用)

IBM is registered trademark of International Business Machines INC.
Adlib is a registered trademark of Adlib INC.
Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation

聲霸卡擁有：
- 語音合成功能
- C/MS原有的12聲部立體合成音樂(必須另購C/MS IC CHIPS才有此功能)
- 11聲部FM樂器音效，並可自行製作(ADLIB＊完全相容)
- 數位化聲音輸出
- 數位化聲音輸入
- DMA(直接存入)及減少硬體壓縮，可節省CPU的時間及記憶容量
- 標準規格PC搖桿接頭
- 連接MIDI樂器的標準接頭
- 含功率擴大器及麥克風插座
- 立體音效擴大器含音量控制
- 可被世界上最大的音效及語音軟體支援
- 附帶軟體項目有：神奇支援電腦琴／會說話的鸚鵡／語音錄放系統／語音合成及心理醫師範例軟體
- 聲霸卡(SOUND BLASTER)可插入任何擴充槽在您的IBM PC、XT、AT、386、PS/2(25/30)、Tandy(except 1000EX/HX)及IBM相容的電腦中皆可。

系統配備：
①最少512KB記憶容量
②DOS 2.0版以上
③CGA、MGA、EGA或VGA相容板子皆可。

台灣總代理



勤益電腦股份有限公司
台北市南港區東新街34巷18號3F
電話：(02)7830887(8線)7831673・7831681
傳真機：(02)7854223・7831417
門市部：台北市安和路22號
Tel:(02)781-5368

歡迎洽購，衆多新進口支援 聲霸卡軟體，或詢寄選購品目錄

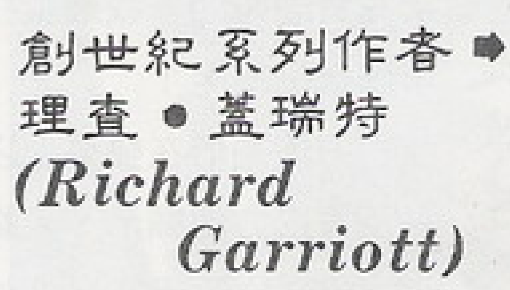
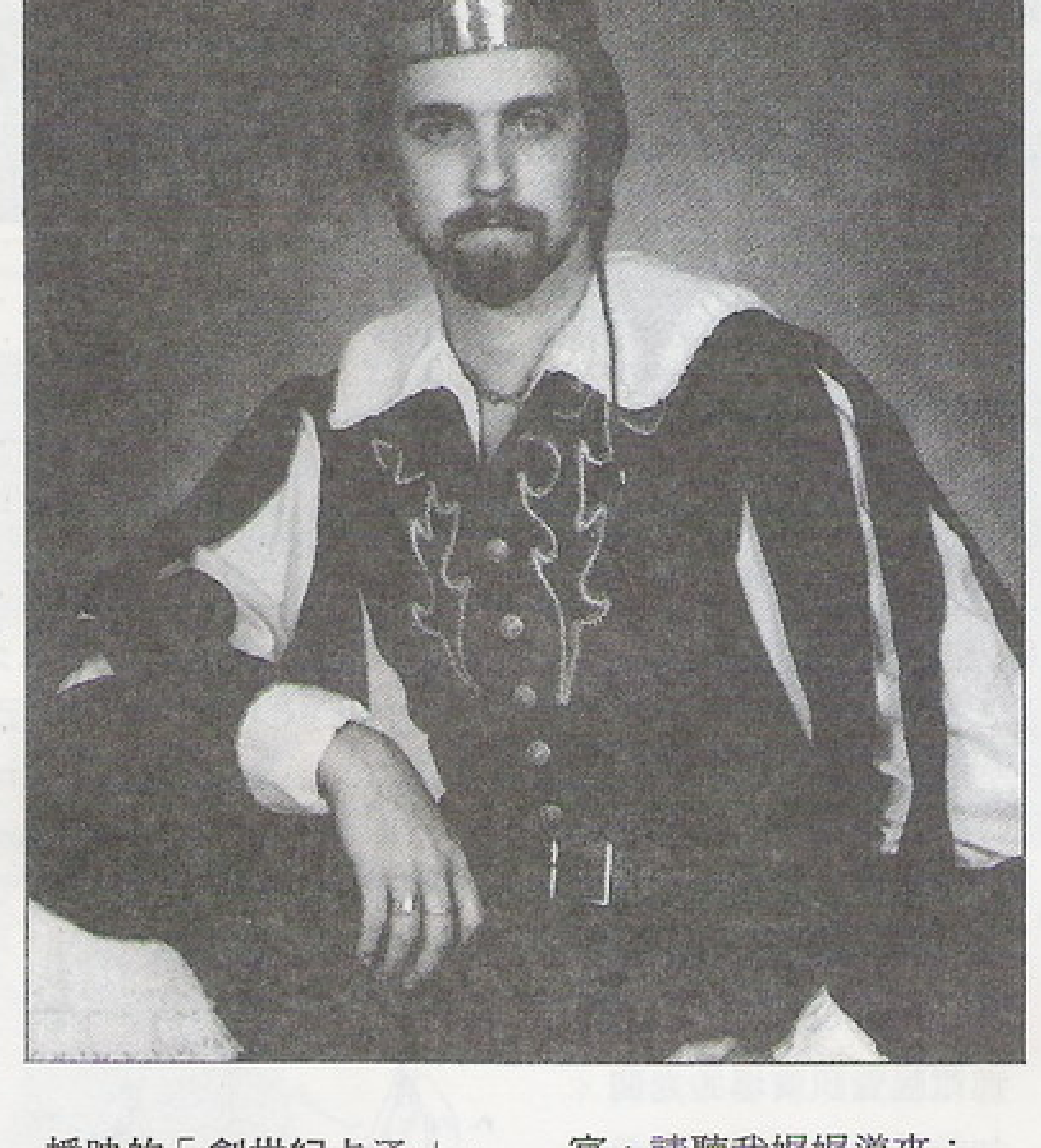


基隆市
安可電腦 032-270290
台北市
中視文化 02-7516031
安和門市 02-7815368
萬望電腦 02-3218358
正揚電腦 02-3971461
捷宇電腦 02-3832673
立衆電腦 02-3314215
全亞電腦 02-7773654
新音電腦 02-3316243
巨功科技 02-3944407
全國電子 02-3315365
立群電腦 02-7711191
浩然電腦 02-9345042
飛達資訊 02-3973850
德寶電腦 02-3911371
久久電子 02-3315617
榮佳電腦 02-3973802
順發電腦 02-3218620
理實音樂 02-5020844
雷斯科技 02-3148217
新莊市
明玉資訊 02-9937331
板橋市
展群資訊 02-9582212
翰霖資訊 02-9670219
土城鄉
資盛行 02-2603257
中和市
滿騎電腦 02-9410955
永和市
雙和資訊 02-9285739
桃園縣市
上群電腦 03-6708977
達訊科技 03-3261665
盟興資訊 03-3389256
聯開企業 03-3374506
中壢市
高德企業 03-4227922
新竹縣市
旭佳資訊 035-312277
利基資訊 035-950339
群霖資訊 035-338211
宜蘭市
滿諾資訊 039-331003
日新電腦 039-517123
台中市
嘉克電腦 04-2238540
德寶電腦 04-2276958
常佑資訊 04-2614718
添誠資訊 04-3252066
台灣艾迪克04-2520005
智開科學 04-2227498
智新電腦 04-2543105
龍軒電腦 04-2221275
經濟電腦 04-3722679
凡門資訊 04-2521014
紳館電腦 04-2265635
沙鹿鎮
三大電腦 046-626102
龍井鄉
光復資訊 04-6318109
清水鎮
龍盟資訊 04-6220676
彰化縣
一泰電腦 048-810228
德利企業 048-922189
雲林縣
斗六電腦 055-336291
嘉義市
津寶資訊 05-2223472
台南市
耆泰電腦 06-2385133
裕富資訊 06-2241795
裕新電腦 06-2655877
匠九資訊 06-2280067
誼諾電腦 06-2697117
台南縣
森裕資訊 06-7831712
高雄市
時誠電腦 07-2114404
旭泰科技 07-3352114
統立電腦 07-2111287
鳳山市
總源電腦 07-7479327
岡山鎮
劍橋資訊 07-6212280
台東市
北巒企業 089-335398
花蓮市
新風電腦 038-336007
花蓮縣
湧松資訊 038-888050
屏東縣
[illegible] 08-8353569



縱橫十年創世紀

專訪 理查・蓋瑞特

創世紀系列作者➡理查・蓋瑞特 *(Richard Garriott)*

編譯／*Jommy Wu*

1989年歲末，有位金髮碧眼的美國小伙子，在東京街道上留連張望著。他來這城市已經好幾天了，在旅程末了，他想對這個大都會作個最後的瀏覽與眷顧。走在任何角落裏，他觸目可見的是標示著創世紀標誌的手錶、漫畫書、小說以及許多促銷這個廣受好評遊戲的物品。當他結賬離開旅館時，會客廳裏的電視節目吸引住他的目光。原來正在播出創世紀廣告片，只見那位身著中世紀王袍的 Lord British，正鼓動如簧之舌要玩家接受「創世紀系列的挑戰」。當他在機場等候班機時，他又看到一位年輕媽媽陪著小孩一起在觀賞星期六晨間播映的「創世紀卡通」。

搭機返國的旅程中，他試著假寐片刻，腦海裏却屢屢浮現在日本的點點滴滴。那些日子裏，創世紀 Game 迷們爭著索取他的親筆簽名，或以和他握手為榮的幕幕情景，不時地湧上他的心頭。



⬅創世紀系列最新風貌(第六代)

謹慎選擇德行，➡你在遊戲中的命運就此註定

這位滿頭金髮的小伙子究爲何人?他和創世紀旋風又有啥關係？諸位看官，請聽我娓娓道來：

這位仁兄名叫理查•蓋瑞特(Richard Garriott)，是位年僅27歲，在美國土生土長的德州佬。他的興趣相當廣泛，在戶外冒險活動方面，諸如洞穴探險、攀岩、滑水及滑雪等皆為其所好；此外，他也酷好端起空氣槍在戰爭遊戲裏來場血肉橫飛的廝殺。這種雙重性格，多少表現在其電腦遊戲的設計風格上。理查本人可說是 Lord British 的化身，他口才流利，像極了這位創世紀小說中的不朽統治者。

順便一提的是，很多人都以為理查是位英國人，其實不然。他既不在英國出生，而且也不具備半點皇室血統。大學時代，一位朋友就因為理查談吐溫文儒雅，而誤認他是土生土長的英國人。雖然不是皇家子裔，但他却有位赫赫有名的父親—歐文•蓋瑞特(Owen Garriott)。他是一名太空人，曾參與過「太空實驗站Ⅱ」的任務，並且在最近作了一趟太空梭飛行之旅。

創世紀故事的濫觴要

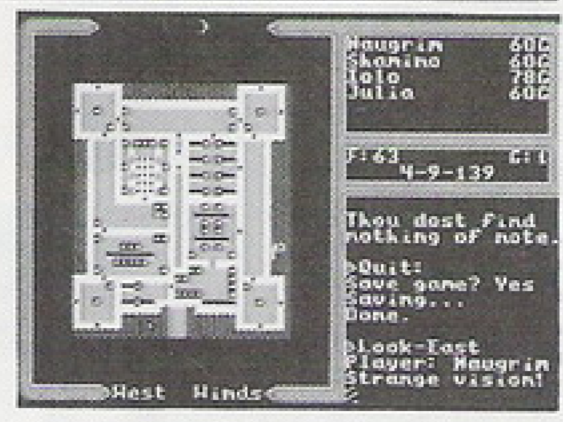
追溯到1977年，那年理查還只是位高中生而已。當時他和朋友們對一種嶄新的遊戲——龍與地下城系列（Dungeons and Dragons），相當有興趣。理查承認他玩D&D的遊戲心得，對其爾後撰寫創世紀系列幫助甚大。事實上，那時他在學校正好主修了一門電腦課程，老師要他交份作業以考核其學習成果。他把電腦程式作業，取名為「D&D1，D&D2」等。他這些早期的遊戲，主要是考驗玩家逃離險境的應變能力，畫面上以一列星號（＊）代表一道牆、X代表門，英文字母則表示各種類型的怪物。理查在筆記簿上寫下了28個這種模式的簡易遊戲，但其中絕少真正設計成電腦遊戲來銷售。



1979年，理查自高中畢業，並在當地一家電腦資訊廣場工作。很快地，他就對蘋果電腦遊戲（如Escape）產生興趣。這些遊戲導引他進入立體透視圖形組成的高低迷宮世界。結果那年夏季，他全心投入高品質透視圖形的研究工作上。後來他運用

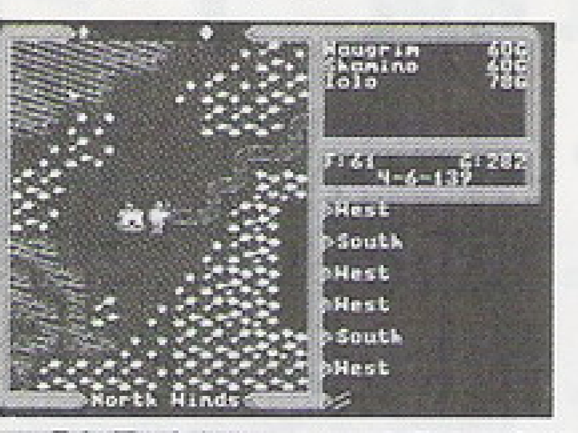
創世紀系列一貫的特色：藉吉普賽人之手創造人物⬇

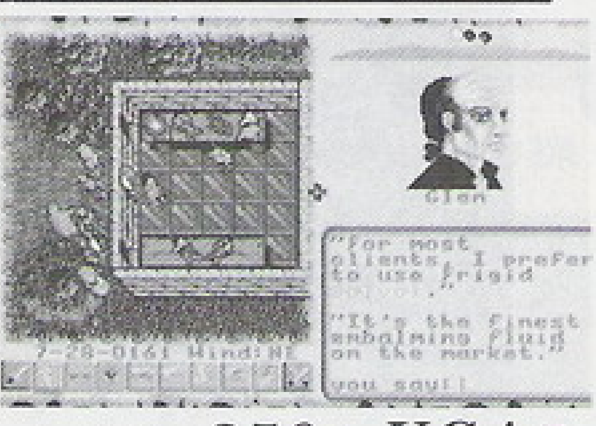




創世紀Ⅳ中的⬆ *Lord British*城堡

創世紀目前的遊戲畫面格式可上溯到第四代⬇





⬆支援*256*色 *VGA*是創世紀Ⅵ的明顯改進

這些發展成果，撰寫出一個不準備上市銷售，僅供其好友分享的角色扮演遊戲——Akalabeth。然而他那電腦資訊廣場的老闆，却說動他銷售這個遊戲。結果Akalabeth上市後造成轟動，讓理查賺足了念大學的全部學費。

理查談及創世紀時說道：「此遊戲最初命名為Ultimatum，可是不久就發現，有個紙上遊戲居然和它同名，而我們又聽到該遊戲作者，早已取得使用該名字籌製電腦遊戲的版權。所以我們只得縮減字母，變成Ultima。但是後來以Ultimatum為名稱的電腦遊戲，却不曾在市場上出現。」

理查續道：「創世紀肇始於1979年，而在1980年秋季正式上市。那段期間，我正準備進入德州大學就讀，而我的電腦也同時在學校宿舍及家裏的衣櫃中安裝妥當。」



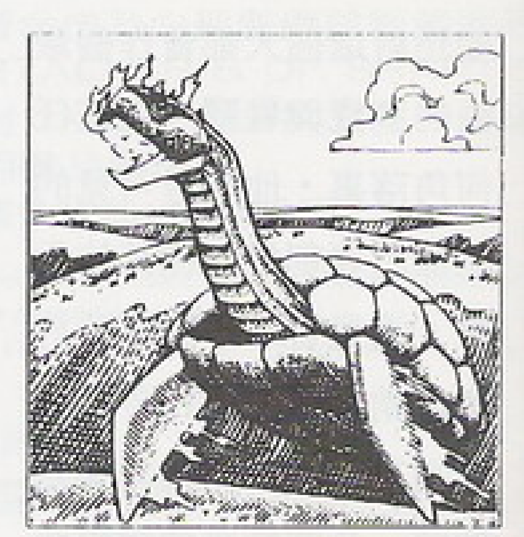
我可是最兇殘的。

創世紀第一代是我第一個為上市銷售而寫的遊戲。這個軟體的設計理念，是我們經過長時間摸索而來的。其中地下城部份，係利用Akalabeth中所運用過的地下城工具箱來繪製。事實上，Akalabeth是創世紀第一代程式中的副程式。這段期間，我同時學習了如何去撰寫劇情及設計方塊圖形(tile graphics)。

肯・阿諾（Kew Arnold），是我一位非常要好的朋友。每年夏季他都在資訊廣場打工。使用方塊圖形的構想，也是他在當時想出的。我們花了好幾個夜晚，共同發展繪製方塊圖形所需的驅動程式及技術。一開始，我們在圖畫紙上畫出所有東西，然後在電腦上依樣畫葫蘆。接著我們仔細檢視所繪出的電腦方塊影像，並且盡可能地加以編修。想起當年為了繪製那些小方塊所花費的時間，我到現在手還會發抖呢！

方塊圖形在螢幕上以一長方形方塊顯示，人物大小為8位元組高、2位元組寬。最後為了要在方塊上加些東西，我們將方塊設計成16位元組高及2位元組寬。

創世紀第二代極為特別，因為它是我第一個使用機器語言撰寫的遊戲。那時我即將到加州念書，



誰說的；我也不差啊

並且為一家名叫『加州太平洋』（California Pacific）的公司工作。在那裏有位同事叫湯姆・魯爾斯（Tom Luhrs），他非常照顧我，並且教導我有關機器語言的所有知識，所以呢，湯姆可以說是創



世紀第二代計畫的幕後英雄。

這個遊戲至今還有一隻蟲（bug）尚未除去。假如有艘海盜船攻擊你，而你既不退縮亦不戰鬥，反而駛近並且上船，此時電腦不了解發生何事，最後海盜會突然出現在他們自己的一艘船上，而你除了擁有原來的船之外，又新添了那艘你剛上甲板的海盜船。如果你重覆這個伎倆，不一會你就有大批船隻了。

我們之所以會漏掉這隻蟲，那是因為我們測試遊戲小組的成員不但少而且欠缺經驗。今天，Origin公司已約聘了10至15位的專家，專司遊戲測試的工作。

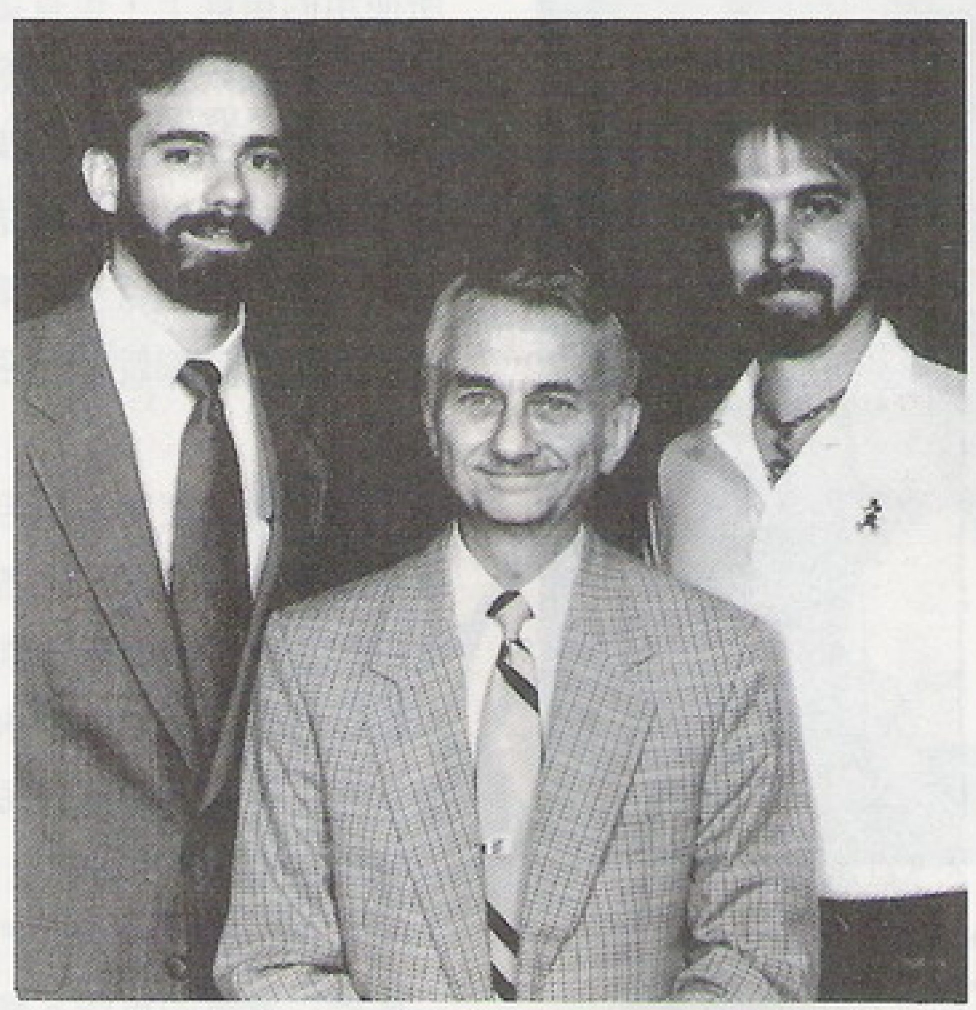
每當我完成一代創世紀後，就會進入『遊戲腦死』(game brain death)的狀態。在這段期間，我壓根兒不去想工作上的任何事，只是想儘量鬆弛身心而已。然而在休息期間，我又會突然得到靈感，於是就將它寫入遊戲的劇情綱領之中。

在籌製創世紀第四代時，我對人類德性以及他們如何和人物屬性發生關連產生興趣。最初，我只想到真理、愛和勇氣這三種基本德性而已。接著我設法將這些真實世界中激勵人們奮發向上的屬性組合起來。當然，如貪婪、嫉妒、愛及憎恨等屬性也可以符合這些條件，但是他們在某些領域是相互重疊的。所以這個問題讓我思考了好幾個月之久。

某天，我正在欣賞一部我最喜歡的電影綠野仙蹤（Wizard of Oz）時，突然從中獲得尋求多時的答案——我最初的三種德性可以發展成八種德性如下：

1.真理本身可以成為誠實。
2.愛本身可以成為同情。
3.勇氣本身可以成為勇敢。
4.真理和愛融合可以成為正義。
5.愛和勇氣可以成為犧牲。
6.勇氣和真理可以產生騎士榮譽。
7.真理、愛和勇氣融合，可以成為我所謂的『靈性』（Spirituality），這可跟宗教扯不上任何關係。
8.上述德性的空集合，便是驕傲。但是驕傲並非德性之一，所以我使用一個相反詞——謙遜（Humility）來代替。

1983年我們創立了Origin公司，辦公室就在我父母的車庫。那時我們家以製作收縮封套、拷貝磁片作為副業。在籌製創世紀第三代時，我母親也是此計畫的美術指導。她繪製地圖，並撰寫文件及



Origin公司創辦人：蓋瑞特父子（由左至右為羅伯、歐文、理查）



RPG經典之作—創世紀Ⅵ



創世紀系列在早期是以一個人像代表全隊

來到城堡門口，要不要進去瞧瞧？

製作各種插圖。這些插圖，有部份使用在巫師及牧師的魔法書中。

過去我常常到附近的書店去購買魔法書籍來參考，因為我想讓我們的魔法書跟真的一樣，但是有時候也會有相反的事情發生。記得在巫師魔法書──Amber Runes之書的第11項記載：在你尚未成為一位高級巫師之前，不要再往下研讀。不管你相不相信，這段內容所使用的圖騰，竟然和古時流傳下來的魔法書十分雷同。那時候因為我不太相信宗敎之說，所以我並不太在乎是否觸犯到那些宗敎信徒。



創世紀VI工作小組全體成員

我母親為了尋找可用的插圖，翻尋了不少書籍，最後她隨手抄襲了一個有趣的圖騰，作為我們牧師法書中，代表古代真理的祈禱標記，結果後來真的得罪某些人士。

在這個遊戲發行3年後，我們接到一通來自這方面的研究專家的電話。他說我們手册上Anju Sermani頁上的圖像，是遠古尊奉猶太敎耶和華的圖騰，怎可任意移置到手册上來販售呢。經過這次的事件，我們在蒐集資料，撰寫手册時都格外小心，以免重蹈覆轍。



本人對角色扮演遊戲涉及宗敎這個問題，有下列一點感想。首先，我對這些來自宗敎狂熱份子的恫嚇信件不表贊同。這些人在他們的信中，大多承認從未玩過創世紀遊戲，或僅看過某人玩過。我認為這些遊戲對他們而言，多少有點褻瀆神明，然而實不應以偏概全，一概抹煞。

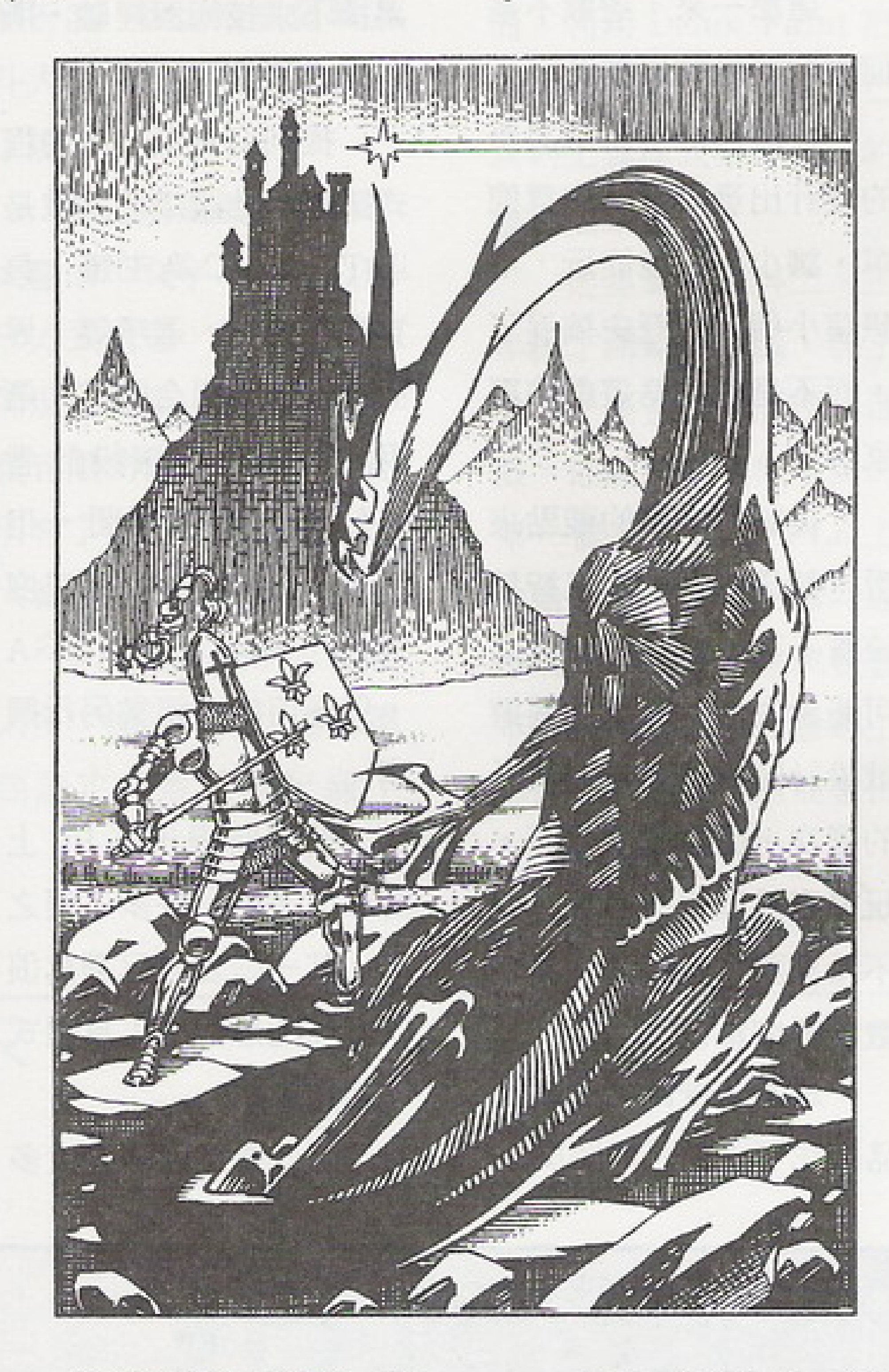
有些人們對我們遊戲包裝封面上的圖案，頗有微詞。則如他們說創世紀第四代的封面圖騰，是一個邪惡的標記。我之所以選擇這個圖案，那是因為它在古埃及文明中，是個象徵生命和重生的標誌。某些基督敎派，也認為它代表德善。事實上，我一位在Protestant敎堂舉行婚禮的朋友，他們敎派所使用的掛氈上，也有這個圖騰。我到最近才曉得某些邪敎的狂熱份子，偶而也在儀式中使用此標誌。不過他們也使用十字架，你能說十字架就是邪惡的象徵嗎？

不管我怎麼費盡口舌或改正，這些宗敎狂熱者還是汚蔑我是個邪惡的崇拜者，將來會在地獄中永世沈淪。還好這種信件每年只收到一、兩封。

現在，我要告訴你們一些難以置信的事情。雖然我很厭惡這些恐怖信件，但是我對敎堂及禮拜學校（Sunday School）的



活動完全贊同。理由很簡單，因為孩子們可以在這裏，學習到如道德倫理等重要課題。假如一個老師在學校裏談論這些課題時，他很可能將其引領到宗教層面來論述。我不是個信仰十分真誠的人，但是我感覺到這些德性對孩子的人格而言非常重要。所以我決定將這些德性，放入創世紀第四代的劇情之中。



在劇情決定之前，我花了大部份的時間來研究所要運用的科技智慧。在計畫著手之初，我會平心靜氣地坐下來，並且審視前一個遊戲，接著詢問自己幾個問題：我們如何來改進上個遊戲的製作技術？如何把圖形做得更好？玩家介面需要做什麼改進？

歸納出上述答案後，我們將其與程式結合起來，並設計一個工作遊戲架構。創世紀第五代的遊戲架構中，可以讓玩家在地圖上移動人物、進出城鎮。可是到此設計階段，大地上尚未出現民衆，鄉村中也沒有商店和怪物。所以呢，既無法進行戰鬥，當然更談不上揚帆旅行了。

接著再問自己：我能對環境加些什麼特殊效果？除了魔法術之外，我想還可使用自然法術。於是我開始撰寫遊戲特殊效果的驅動程式。大地一定要有人居住，所以我們就開始造人。其中有些是居無定所的流浪漢，有些則擁有特殊的能力、造型及移動方式。可是到此階段，人們還無法進行交談。



怪物是我們下一個處理對象。我撰寫了一個製造怪物的計算公式，可以讓它們與玩家交談或者攻擊。此時，我們也給予玩家戰鬥選擇。接下來，我們要操心的是，武器及其他物品在何處出現。為了讓玩家能夠購買到他們所需要的任何船上物品，我真的跑到船上實地觀察了好一陣子。到此階段，整個遊戲架構可說是幾近完成。玩家可以在奇異國度裏行走、買賣物品，與怪物戰鬥、收集寶藏等等。

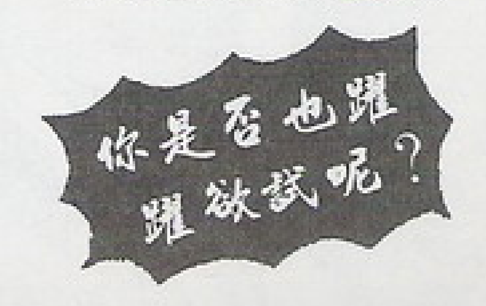




通常，我都會為遊戲加上示範畫面，讓玩家們能夠順利地進入遊戲。由於遊戲沒有情節路線來連貫，就等於是一堆事件的組合而已，所以我們在情節的安排上特別用心。有時為了加強效果，我們會在音效上加入口哨聲和鈴聲。就這樣，此遊戲的發展，足足花了我們一年多的時間。

將來創世紀系列要朝那個方向發展呢？我想若從劇情的角度來著眼，大概可以作出三、四種變化。創世紀第六代的物件導向設計（object-oriented design），使遊戲程式處理更合乎邏輯，然而它有一項主要限制：由於此遊戲是在方塊圖形上設計，所以物品的大小完全相同（16×16 pixels）。創世紀第七代和第六代類似，但是物品的大小和樣式不再限定成特定模式。所以玩家們可望看到巨型怪物、中型生物，甚至非常細小的物品。這種遊戲設計更接近事實，可說是一大進步。

與創世紀第七代同時發展的Worlds of Ultima系列遊戲有和第六代相同的系統，但擁有新的大地和世界供玩家探索。第一個遊戲的冒險旅程從Pseudo-Aztee地區展開，定名為 The Savage Empire，請諸位玩家拭目以待。



國·內 報·導

大風起兮雲飛揚 —訪楚漢之爭作者

探訪／吳海境

由於路上耽擱了一些時間，到了會面地點老樹咖啡館，便瞧見店門口一部 YAMAHA 機車上坐著一人，似乎在等人，上前一問，果是今日訪談的主角。將他請進老樹咖啡館後，我們便開門見山聊了起來。

「新亭侯」是何許人也，為什麼不願透露真實姓名？據他表示是深感「人怕出名豬怕肥」，所以希望以筆名新亭侯稱呼。

「新亭侯」是三國時代張飛的封號，看來他是相當欣賞猛張飛了。

談到寫**楚漢之爭**的動機，他說是看到**金磁片獎**比賽廣告，所以就想寫個遊戲參賽。

由於對歷史有興趣，從前也就愛玩**三國志**、水滸傳，所以當時就打算寫個類似的遊戲。不過在構思之初，便立意不想將遊戲風格設計和別人一樣，因為這樣一來，作品就擺脫不掉別人的影子。

他也坦承**楚漢之爭**在選項上的風格很**三國志**，因為假若一開始創作，就什麼方面都與衆不同，真是舉步艱難，於是便取巧，從有名遊戲各取一些特色，融合而成。

楚漢之爭和**三國志**極大不同的地方是它很重史實，據他表示是因為從前玩**三國志**時，總是無法接受諸葛亮投效曹操這樣的情節演變，所以在這個遊戲中便不准違背史實的事情發生，在製作時，也就對歷史特別下一番工夫進行考據。

遊戲中的主要人物都是根據漢書，但由於史書上的人物不足，所以只好捏造了一些人物來湊數。人物的屬性除了參考漢書外，還參考了先秦史。至於人物於何時出現，加入那個陣營，也都根據史實。

這麼一來，遊戲不是偏重敎育性質了嗎？

他解釋道：**楚漢之爭**的設計出發點便是立意簡單，讓小學生也能玩，不想讓小朋友把歷史搞混了，而不是給戰略遊戲的專家玩的。

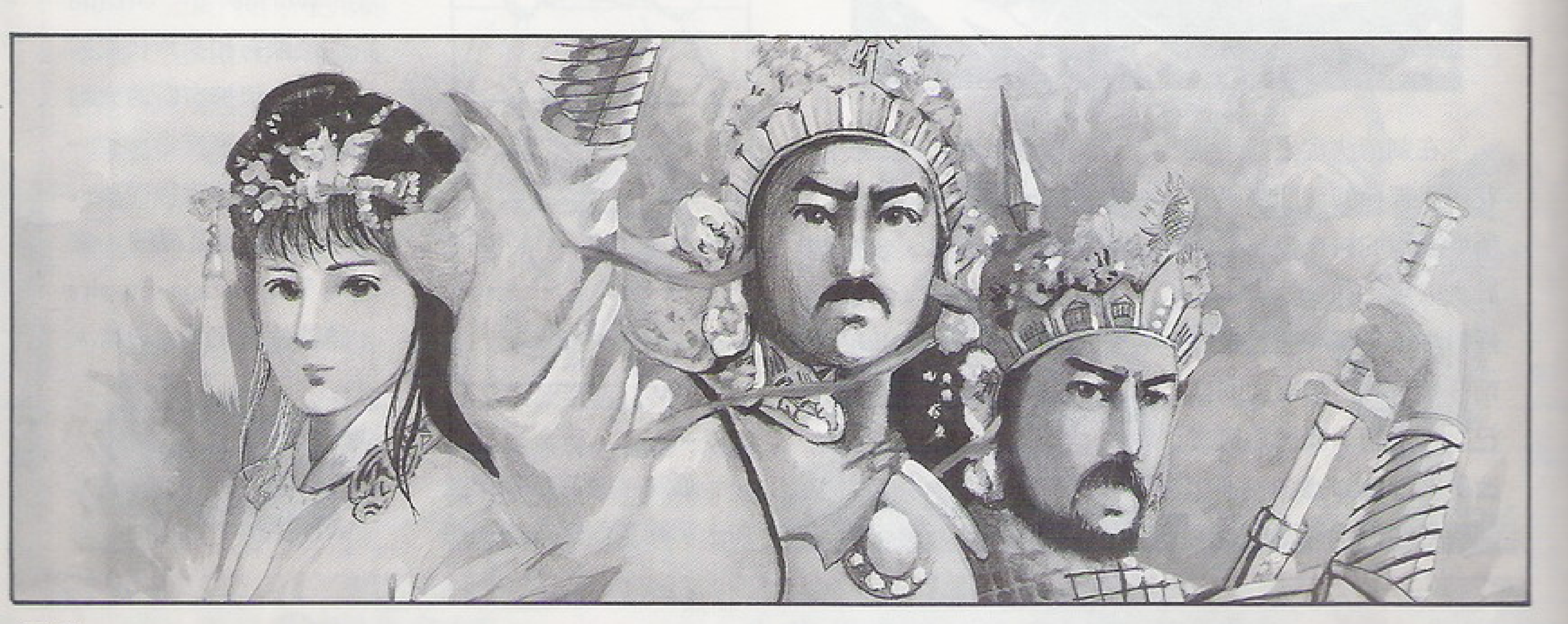
從戰略遊戲的觀點來看，**楚漢之爭**的人工智慧確實不高，戰略遊戲玩家可能會失望。不過這個遊戲設計時就是界定在較低的層次，因為難度太高，玩家容易產生挫折感，他不希望讓大家誤認中文遊戲的難度都很高。

楚漢之爭從構思到成品約花了兩個月的時間，還是他利用暑修空檔寫的！再經詢問才知道這個遊戲並不是他第一個作品，早先就寫過一個 RPG 和**三國志**，但都未成熟。這次寫遊戲便是有前兩個遊戲累積下來技術與經驗，所以才會這麼快。

提到寫**楚漢之爭**的程式撰寫，他說這個遊戲是以 Turbo C 為主體，負責處理運算、選項等；界面處理則用組合語言。選用 C 是因為它讓設計者有較大的發揮空間，但 Turbo C 的繪圖函數速度太慢，而且未支援 VGA，只好用組合語言另行撰寫。

他同時提出在 PC 上寫中文遊戲有許多不便之處；其一是要自己選寫很多處理圖形的小工具程式，相當麻煩。

其二是顯示模式太多





國·內 報·導



，逼得遊戲最好每個模式都能支援，不然至少也要支援MCGA、EGA和CGA（可用SIM轉換成HGC）。為了支援CGA，不得不採用320＊200的解析度，因而造成螢幕上斗大的中文字，根本擺不了幾個字。

其三是遊戲中動用了大量的中文字，都需以圖形方式處理，但欠缺良好的環境支援，在記憶體容量有限的情況下，無法把所有字形讀進記憶體，大大影響執行速度。

其四是PC相容機種太多，他只好把玩者的電腦設定成最基本配備：640K記憶體、CGA螢幕、兩部360K或一部1.2M軟碟。

此外畫面對遊戲而言非常重要，忽視不得，所以他便找來大陸出版的畫冊，利用Delux Paint把圖掃進來修飾，再用自己寫的工具程式讀取畫好的圖形檔來使用。

他是到了專科二、三年級才開始玩電腦，玩了一陣子後自然而然想寫遊戲。他回想剛開始學寫的第一個程式是APPLE上的繪圖範例程式，當時連指令都不會，只是照著書本鍵入。而之所以會選上這個程式是因為對能畫出圖形的東西較感興趣，程式執行後圖形可以出得來，覺得很奇妙，就迷上了。沒想到因此走上寫遊戲這條路。

關於他得獎後，是否會繼續往寫遊戲這條路發展下去，他說寫遊戲是目前主要的目標也是興趣所在，想好好發展下去，因為市場蠻可為的，將來有可能以此為終身職業。

對於想嘗試寫遊戲的玩家，他提出兩點作為參考：

⑴用什麼語言寫並不重要，要看遊戲架構適合用什麼語言。

⑵最好有一個程度相近，能相互切磋的伙伴（他當初就是沒有，所以阻礙很多）。

訪談的最後他希望軟體世界多舉辦像金磁片獎這樣的比賽，發掘人才，讓更多人來參與，競爭多才可快速提昇中文遊戲的水準。







啊嗟裝備店

補遺篇(下)

/Y. M. J.

這回讓我們談談在RPG中常會出現幾種礦物和其他冒險用裝備。

一、金屬與珠寶

金屬製成的器具使人類的文明向前邁進了一大步，人類也為此開發了種種冶鍊金屬的方法。在RPG中的冒險者們和金屬早已結下了不解緣：他們必須使用金屬製的武器作戰，用金屬製的護甲和盾牌防身，穿戴各式金屬製的飾物；而對他們來說，金屬有時也代表著財富。

至於珍罕的寶石就更不用說了。這些五顏六色的閃亮石子總是吸引著每一個驚羡與渴望的眼神，也使一件件精美的飾物更為生色。珠寶不僅價值非凡，有些珠寶更具有神奇的魔力，使得它們成為魔法師們競相爭奪的無價之寶。

1.金屬（Metal）：人類由礦石中提鍊出純化了的金屬，產量越少的金屬越是珍貴。每種金屬都有著不同的特性，這使得每種金屬都有它特殊的用途。

①黃金（Gold）——最常見的貴重金屬之一。黃金的產量稀少而穩定，因此它成為絕佳的貨幣原料，流通各地的金幣向來都是公認的通用貨幣，也是冒險者主要的「賺取」目標。黃金良好的延展性適於製作精細的雕刻與花飾，因此，工匠最喜歡用黃金來打造精美的首飾。由於黃金性軟，因此並不適合用來鍛造成武器或盔甲，在黃金中加入些許鋼鐵可以改善這種狀況，但是這些武器和盾甲除了富麗堂皇外，實際的威力遠遜於真正的鋼製裝備。

②白銀（Silver）——和黃金一樣，常被用來鍛造貨幣的貴重金屬。白銀的產量略多於黃金，因此它的價值較低，但是這並不影響它在日常生活中的重要性。傳說白銀是一種神聖的金屬，因此人們常把白銀做成十字架和各種首飾保護自己免於不死生物的侵害，而銀製武器也據說對復活死屍具有特別的效力。

除了上述的特殊功用外，白銀也是首飾的常用原料。純銀性亦軟，要製成可用的裝備，一樣要加入鋼鐵相混。

③紅銅（Copper）——紅銅就是純銅，有著美麗的亮紅色光澤。紅銅由於容易腐蝕，而且價值低廉，因此沒有人用它來製作首飾，多半用來製成銅幣供交易用。

④黃銅（Brass）——純銅和鋅的合金。黃銅色銀白而美觀，不易腐蝕，因此可以做為白銀的替代品，製作燭台、杯盤等日用品。黃銅的質地不夠堅硬，所以不能用來製作裝備，有些較窮的冒險者偶爾會穿戴黃銅製的護腕和頭冠，也是取其亮麗美觀，而非實用。

⑤青銅（Bronze）——人類最早用來製做武器盔甲的合金。青銅沈重而堅硬，不易腐蝕，適合用來製作盔甲和不以鋒利度取勝的武器（青銅不能像鋼鐵那樣鍛打，只可以鑄造），惟其性脆，所以青銅盔甲大多做得很厚，以免一擊就給敵手打碎了盔甲，那可就沒戲唱了。

在鐵製盔甲出現後，由於青銅的本



重易碎，便逐漸被較輕、堅韌，又可鍛打的鐵器取代了，只有極少數買不起鋼製裝備的窮鬼還會勉強使用。

⑥鋼鐵（Iron）——用途最廣的金屬，非鐵莫屬。將生鐵再加以鍊製便成了精鋼（Iron），可以製成最優良的利劍、盔甲和盾牌。鋼鐵打造的刀劍可以磨得鋒利無比，又比青銅輕便、堅韌；鋼製盔甲堅固而有彈性，不易破損，為穿戴者提供了更大的保障。鐵劍的出現也改變了武士們對盔甲的需求，鐵劍能砍破皮革甲、刺穿鎖子甲，沈重的鈍刃鐵劍甚至可以劈開鋼鎧。武士們為了保護自己，將鎧甲一再加厚補強死角與弱點，最後便發展出人套的鎧甲（Full Plate）了。

除了戰鬥用裝備，像鏟子、鋸子等一般物件也大多用鐵製成，足證鐵是冒險者們最「親密」的金屬。

⑦白金（Platinum）——白金是一種比黃金更稀有、更價昂的金屬，由於它的產量極少，所以很少用來做為貨幣使用，大多廣泛的做成各種特殊的器具。

白金是一種能耐高熱的堅硬金屬，因此它的提鍊極為困難，少數終年生活在高溫中的生物，像火蜥蜴（Salamander）等，將白金製成武器使用，因為只有白金才能在高溫下保持堅硬。這種武器較一般的鐵製武器更堅韌、更不易損毀，可是太過沈重，並不容易使用。白金較常用來製成飾物和頭盔，前者是因為白金的價值與不會腐蝕，後者則是由於白金的硬度可以提供頭部充份的保護。

2.寶石（Gems, Jewel）：寶石一般都叫做Gem和Jewel，後者的價值一般較高。所謂寶石，就是從礦脈中開採出來，經過加工與琢磨的小塊礦石，這類的礦石稀少而分散，且具有美麗的外觀及特殊本質，除了用在首飾的鑲嵌上，有些具有魔力的寶石也是魔法師們施展特殊魔法時的必需品。

①水晶（Crystal）——最有名的魔法礦物。有關水晶的神秘故事多得不勝枚舉，它似乎在本質上易於與魔法的能量發生共鳴和感應，所以常在傳說中被魔法師加以鍊製，成為威力強大的魔法水晶、神秘的力量泉源，甚至邪惡勢力恃之橫行的黑暗寶石。

水晶是長條的稜形結晶，常群聚成一束，裸出在岩層之上，晶瑩而美麗。由於它的晶體結構呈長條形，很明顯地適於雕琢成如劍或杖之類的長條形物件（最有名的大概就是**冰城傳奇**Ⅰ中的水晶劍Crystal Sword和**長槍英雄**中金月持有的藍水晶杖Blue Crystal Wand了，這些水晶製成的兵器多被賦與強大的法力。水晶的碎塊也常被琢磨成適於鑲嵌的圓型，或雕刻成較大的護身符、徽章等物，這些東西都在冒險者們之間流傳著許多浪漫而神秘的魔法傳奇。

據傳水晶製的兵器對惡魔具有特別的傷害力，但事實上水晶質脆易碎，如果沒有附上法力，是不適合作成武器盔甲來使用的。

②紅寶石（Ruby）——閃耀著亮麗豔紅光澤的紅寶石，是最受仕女及富商們喜愛的寶石，紅寶石的廣受歡迎使得它的價值遠高於其他寶石，也最常出現在首飾和講究的盔甲上。

鮮紅剔透的紅寶石一般多認為具有太陽的力量，蘊含有不可思議的魔法之力，這也使得紅寶石成為黑暗寶石的最佳原料之一。具有法力的紅寶石也常被鑲在長劍或刀的護手中央，驅逐不死怪物的銀十字架，或是神秘的魔法權杖和水晶球台座上，提供強力的魔法能量來源。

③藍寶石（Sapphire）——與紅寶石同樣著名的寶石，但是沈鬱的水藍色藍寶石並不具有神秘的魔力，僅是價值高昂的裝飾用寶石而已。由於缺了紅寶石富麗堂皇的感覺，藍寶石較少出現在頭冠、戒指上，多被鑲在年輕少女的手鐲和項鍊墜上，騎士們也常把藍寶石鑲在護手和腰帶環上，以示自己的勇氣與忠貞。

④翡翠（Emerald）——美麗的淡綠色寶石，總是給人一種溫柔而祥和的感覺。翡翠俗稱綠寶石，也是據說擁有神秘之力的寶石之一，多被用來製成護身符和戒指，提供種種的防護；一些白魔法師的魔杖上也常鑲上翡翠，以運用翡翠那溫和的守護魔力。

⑤鑽石（Diamond）——世界上最堅硬的礦物，從地底深處開採出來的鑽石不僅珍罕而價昂，也擁有很多的用途，除了製作高貴而富麗堂皇的首飾之外，鑽石那超卓的硬度使它成為製作防護用具的最佳材料。

頭盔和護腕只要鑲上幾顆鑽石，防護力立刻大為提高，鑽石不但在劍砍刀斫下毫髮無損，還可以讓對方的兵器斷「刃」而歸（不過要是遇見大鐵鎚之類的武器，那就沒得玩了）。

當然有人曾經想過要用鑽石來製作整件的盔甲和盾牌，可惜迄今尚未發現夠大的原石來進行這項鉅作，如果真有這種盔甲存在的話，那一定是一件有史以來防禦力最強、也最沈重的盔甲了。

鑽石雖然堅硬而價值非凡，卻不具有任何魔力，對冒險者們來說，它代表的不外乎大筆的財富。

⑥珍珠（Pearl）——這種原產自海裏大蚌中的月白色光滑珠子雖然不是礦物，但是閃耀著明月光芒的珍珠不但和寶石同為珍貴的珠寶，而且珍珠的魔力似乎並不只有它那令人眩迷的魅力而已。占卜師和幻法師都喜愛珍珠中隱含的月亮之力，



在幻術方面，珍珠提供了相當大的幫助。珍珠一向是相當受歡迎的首飾用珠寶，珍珠項鍊更是仕女們的最愛。

據說特殊的大蚌可以孕育出具有魔力的珍珠，至於要如何做，恐怕就沒有人知道了。珍珠的變種——黑珍珠比普通真珠更罕見，它在魔法上也扮演著重要的地位。

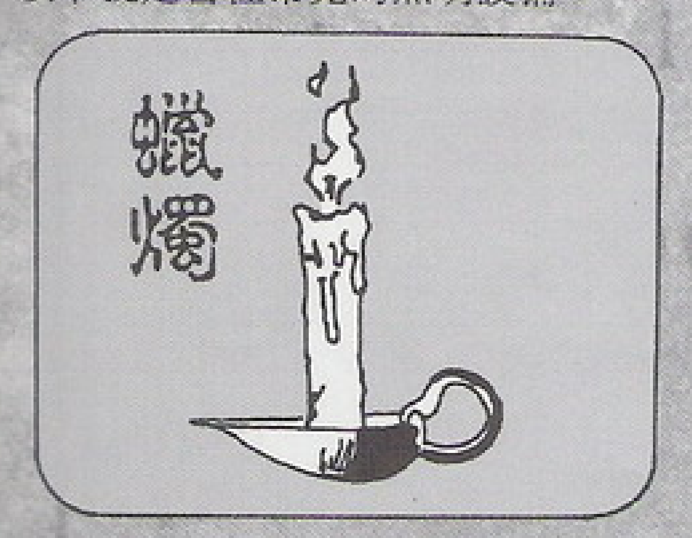
以上是一些較常見的珠寶的簡介，至於玉石（Jade），瑪瑙（Agate）等其他寶石，由於價值與重要性遠不如上面介紹的幾種，所以就不再多做介紹了。

三、冒險用裝備

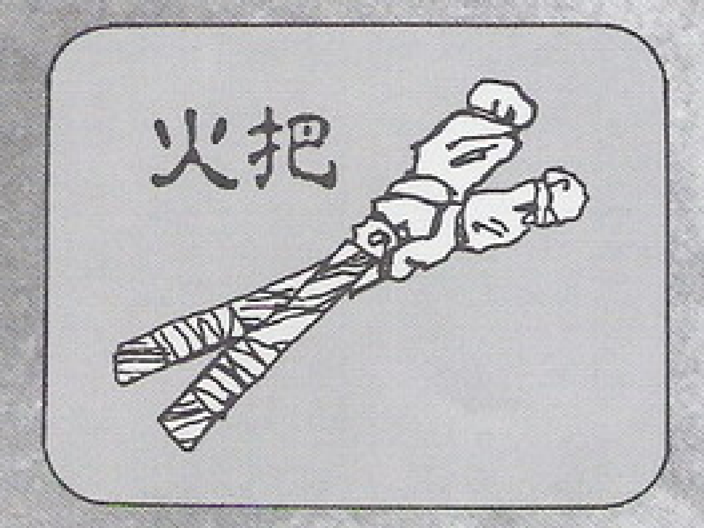
以下是一些冒險旅程中會用到的物品，有的是缺之不可，有的是可有可無，有的是隨故事而定。我在此一併做一介紹，方便各位日後的探索。

1. **照明設備**：要進入黑暗深邃的地下迷宮或洞穴中探險，不但需要過人的勇氣，也需要良好的照明。充分的光源不但可讓冒險者提早發現陷阱、逼近的敵人和密門，更是冒險隊「有進有出」的必要條件——有許多隊伍就是身陷黑暗中找不到出路而活活困死在迷宮中的。

以下就是各種常見的照明設備：



①蠟燭（Candle）——蠟燭是一種常見的日常照明用具，由蠟脂和一條燭心構成發出微弱至普通程度的光，約可持續半小時～1小時之久。蠟燭並不很適於地下迷宮的冒險，因為它的光源太弱，又很容易熄滅；但是它價廉而小巧，一次可以攜帶許多，不虞用盡。



②火把（Torch）——乾燥的木棒包上麻布、棉布，再澆上松脂和蠟油，就成了一支火把。火把可以發出很強的光源，約可持續15分鐘至半小時，除非遇見強風，否則即使掉落地面也不至立刻熄滅。

火把是冒險隊伍進入黑暗區域的標準配備，它最大的缺點就是無法持久，而火把燃燒的廢氣也經常會把地下迷宮中久未流通的空氣弄得污濁不堪，火把的重量和體積又都不小，每個人能帶個三、四支就不錯了，每當火把快用盡時，隊伍就得匆匆離開，補充火把後才再次進入，相當的麻煩。不過，基於火把的光度，它仍是不錯的照明工具。

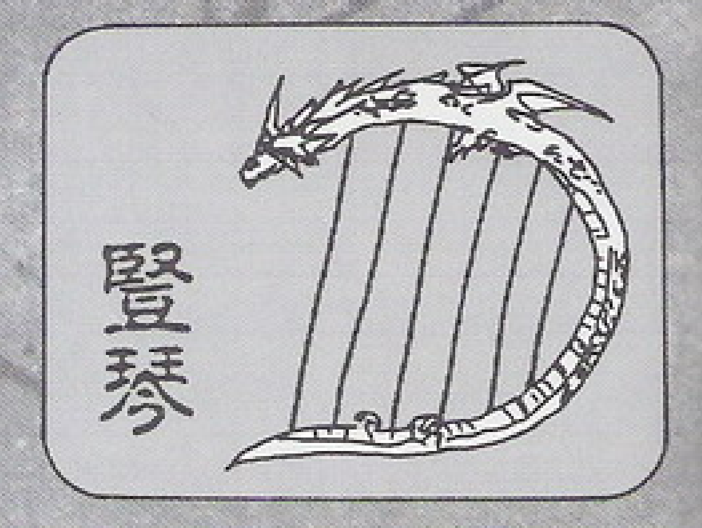


③油燈（Lamp）——一個裝油的油壺，一條吸油的燈心，加上燈油，就是一個油燈了。油燈的光度大致和蠟燭相仿，也很容易被風吹熄，可是它卻可以持續點上3～4個小時，如果帶上一小瓶預備燈油加以為補充的話，就能連續進行7、8個小時的探索，不用怕中途失去光源。油燈的最大缺點就是光度太弱，雖然有人在燈油的成份上動腦筋，也依然無法發出火把那樣的強光，不過這樣的油燈已經差強人意了。一種改良型的油燈還加上了擋風的玻璃罩，不但不易被吹熄，發出的光源也更穩定，無形間增加了照明能力。

2. **樂器**：冒險者中最具傳奇性的職業大概就是吟遊詩人了，他們手執樂器，浪跡四海，靠吟唱為生，也用吟唱來施展魔法。樂器是他們不可或缺的謀生工具和施法道具，一般的樂器共有下列幾種：



①笛子（Flute）——是誰最先發明這種簡便的樂器已經不得而知了，但是笛子的製法總是一成不變的：一根粗細適中的竹管，在某些部位挖上幾個洞，就可以用口吹出清越悠揚的音樂了。笛音在森林和山谷中聽起來格外清楚，所以妖精和精靈們不但喜愛吹笛子，還利用笛音來傳達訊息。笛子體積小巧，可以隨便往腰帶上一插，也不容易損毀，幾乎每個吟遊詩人都會帶上一支。



②豎琴（Harp）——這裏所說的豎琴，可不是管弦樂團中的那種龐然大物，而是一個弧形的木框，綳上六、七條鬆緊粗細不一的弦，就是吟遊詩人用的迷你豎琴了。豎琴的樂音沈鬱而帶點憂傷，似夢境，似傾訴，最適合吟遊詩人在吟唱傳奇故事時做為伴奏之用。

豎琴並不總是那樣樸素的，有些價



值非凡的豎琴不僅雕刻精美，而且還鑲有美麗的珠寶，反而被人當成藝術品玩賞。魔法的豎琴據說有發出神秘樂音的能力，至於功效如何，恐怕只有用過的人才知道。



③曼陀林（Mandolin）——吟遊詩人的註冊商標，音色優美醉人的曼陀林和琵琶（Lute）類似，都是可調弦的早期撥弦樂器。曼陀林由一支承放音弦的木臂和一個尖圓形的音箱所組成，可說是現代吉他的前身。

在城中酒店駐唱的吟遊詩人最喜歡用曼陀林，因為它的音色寬廣柔和，不但適於吟唱，也可陪襯酒店的熱鬧氣氛。



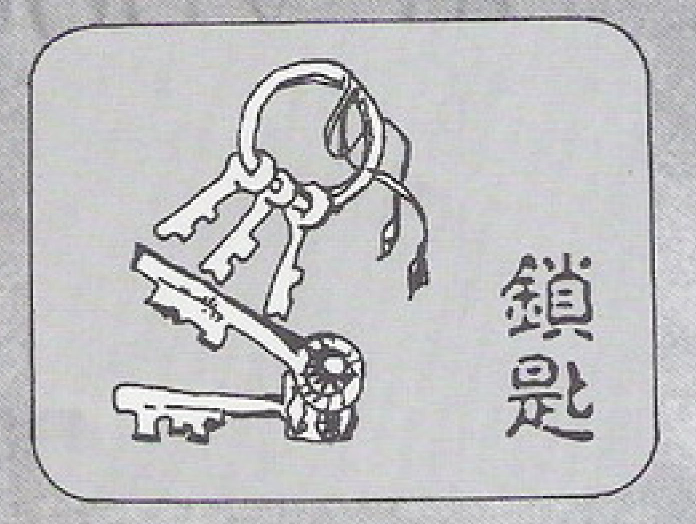
④號角（Horn）——號角並不是吟遊詩人用的樂器，但是它那雄壯、渾厚，卻又帶點淒涼的聲音，曾鼓舞過多少出征勇者的豪氣，激盪過無數武士的熱血。無數壯烈的戰役開始之前，一陣接一陣的號角聲曾傳遍天際，呼喚著勇士們那永不消滅的鬥魂與壯志。

號角大多由大海螺或挖空的大象牙製成，講究一點的還會包以金銀，鑲上珠寶。要吹響號角必須很用力的去吹，沒有足夠肺活量的人是吹不動的；號角本身只有單音，但是有技巧的號角手仍能控制自己的氣息來吹出高低音調。對戰士們來說，號角聲只代表兩個意義：出征與戰鬥，但是悠遠的號角聲卻永遠在英雄的心中迴盪不已。

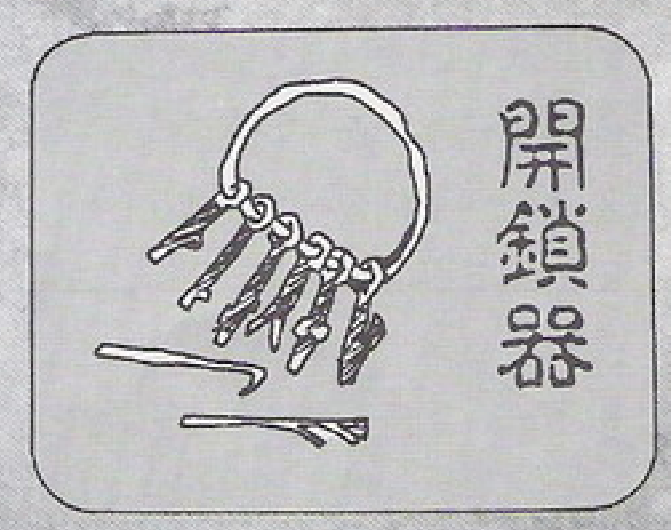
3.物件：在冒險旅程之中，你將會遇見許多或必需或不必需的小物件，林林總總，五花八門。無論是否必要，這些小物件都有它各自的用途，如果你能了解它們，便能發揮它們最大的功用，收事半功倍之效，因此我將一些在冒險途中常會遇到的物品在此簡介一番，使各位的冒險旅程更順利愉快。



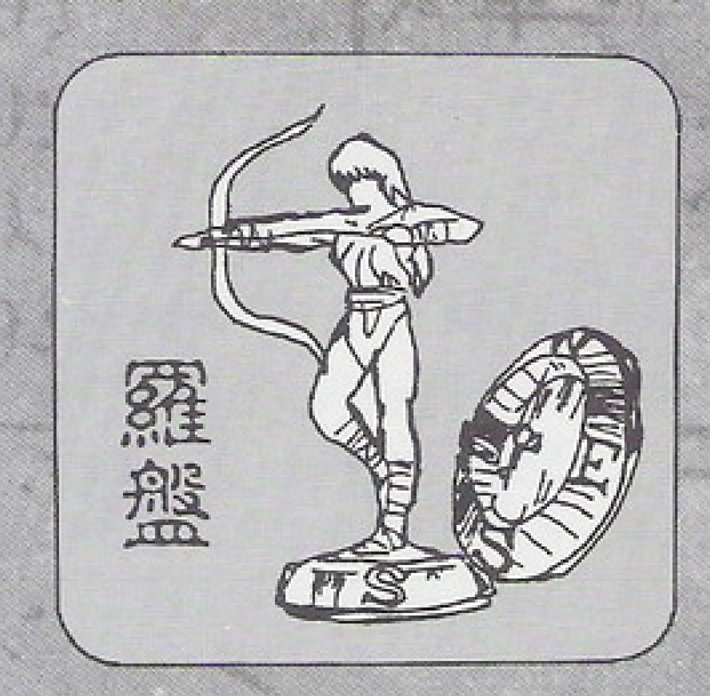
①Vial、Jar、Bottle、Flask——這是四種常見的瓶罐。Vial是裝藥丸或藥水的小瓶子，Jar是廣口的大瓶子，多用於裝藥材和醃肉之類的食品；而Bottle是指普通的玻璃瓶，尤其是酒瓶；Flask則是寬底酒瓶或燒瓶，有時也用來裝藥水和油。



②Key——鑰匙。在RPG中總有數不完的各式鎖匙出現：開門用的，開牢門（Jail Door）用的，開寶箱（Chest）的，開特定門用的，能開所有門的魔法鑰匙（Magical Key）…質料也從金銀銅鐵水晶瑪瑙到鑲金鑲鑽，應有盡有。鎖匙幾乎已成為RPG的必需品了，每個RPG中，或多或少都有幾把非拿不可的鑰匙，所以收集各種鑰匙就變成了玩RPG的必備工作，鑰匙的重要性也就不可言喻了。



③Lockpick——賊（Thief）專用的開鎖器。當你沒有正確的鑰匙時。智取是個不錯的方法，此時開鎖器就可以派上用場了。較正式的開鎖器是由一大串各種型狀的小鐵片構成，可供開鎖者盡情的勾、撬、推、扭、直到鎖打開為止。不正確的使用開鎖器會使它損壞，通常只有賊才能有效的使用開鎖器。



④Compass——羅盤，指南針是也。它可以指示你目前身「向」何方。尤其在到處都是相似的十字路口的地下迷宮中，只要一失去方向感馬上就會迷失；所以羅盤就成了探索地下迷宮的必備裝備。

除了一個方位盤加上一支針外，羅盤還有許多藝術化了的造形，例如拉弓女子的小雕像，箭頭永遠指著南方或北方…等。





⑤Herb——恢復生命力、止血療傷的葯草。通常這種葯草是在店舖用樹葉包好，一份一份的賣；一旦冒險者受到了創傷，就把葯草敷上，不但傷勢可立刻減輕，還可恢復部份的生命力，對於剛出道的菜鳥冒險者來說，多帶幾份可備不時之需。至於程度較高的冒險隊，葯草的療效就稍嫌不足了，他們多半會改用葯劑（Potion）或醫療法術。



⑥Potion——裝在小瓶子中具有神奇魔力的液狀葯水，是鍊金師（Alchemist）的精心傑作。不同的葯水有不同的效果，或療傷救命，或袪毒治病，甚至可以提昇飲用者的力量、速度、防禦力等。葯劑的價格多半不低，但是它的效用是絕對而確實的，在隊伍即將進入險地之前，多半會買上幾瓶帶著，在決戰前夕，更是瘋狂大搶購，因為他們知道，在面對強大無比的敵人時，唯一的靠山就是能迅速的恢復體力的葯劑。



⑦Scroll——在法術上總是扮演著不可或缺的角色，卷軸上總是記載著亙古的魔法知識。Scroll所指的卷軸共有兩種，第一種是單張的羊皮紙，由於常捲成圓筒狀存放，因此也叫做Scroll；第二種則是附有木軸的長條紙卷軸。這兩種卷軸上面記載的東西分訊息和法術兩大類，許多古代的知識與記載都是藉由古舊的卷軸流傳後世的，而魔法師們圖書室中收藏的卷軸，更是一部部記滿了法術的魔法大典。

有些記載法術的卷軸可以讓使用者直接用來施展法術，但是法術施展完後卷軸就立即自動銷毀，或是該法術的咒語消失。魔法師也可以把咒語轉抄到自己的魔法書上以增加自已能施展的法術。

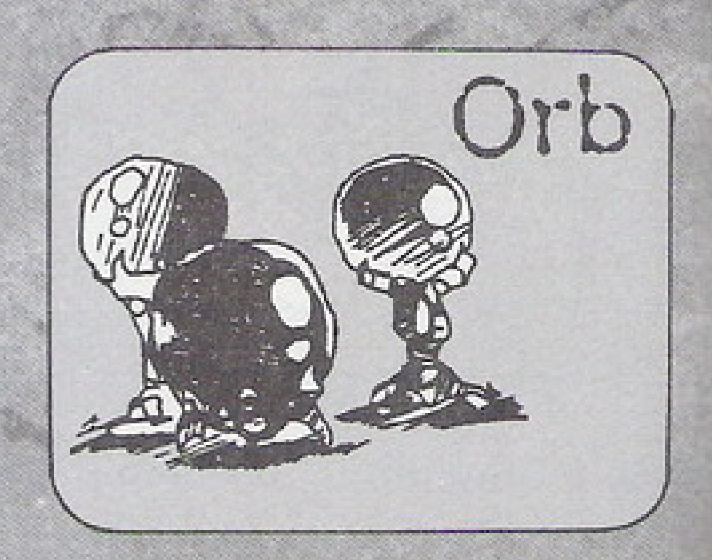


⑧Book——用整冊的羊皮紙裝訂而成的書本，可以記載比卷軸更多的資料與知識，但是由於古代沒有印刷術，往往一整本書從頭到尾都是用手抄寫而成，這要花上一個學者好幾年的時光，所以手抄本的書籍非常珍貴，不論得到的是那一本，都可以提供持有者相當豐富的資料。

具有魔力的書籍往往隱含著極強大的力量，也因此它們常成為邪惡法師恃以為惡的工具。但是對冒險者們來說，書本所代表的，依然是智慧與知識。



⑨Idol 、Figure、Statue——這是RPG中常出現的三種雕像。Idol泛指被信徒所膜拜的塑像，如神像等，大小從神殿中的巨像到祭壇上的小像都有；Figure是指由金屬或木頭製成的小雕像，具有護身避邪的功用，而少數神奇的小雕像（如冰城傳奇Ｉ中的小塑像）能感應持有者的呼喚而變成生命體，協助持有者戰鬥或冒險。Statue則是一般的青銅或石雕像，多半出現於建築物或神殿之中，有些雕像是生物被石化而成的，可以用「返石術」（Fresh to Stone）救回來，而某些神奇的雕像則能與人交談並提供極重要的訊息。

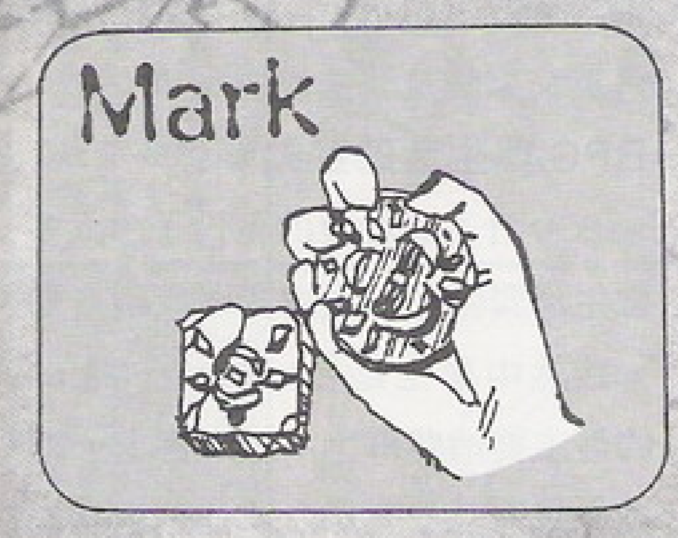


⑽Orb——圓形的光滑珠子。Orb多指較大的圓滑珠子，可能由任何成份所組成，通常稱為「珠」或「球」，如創世紀Ｖ中的月之球（Orb of Moon）等。

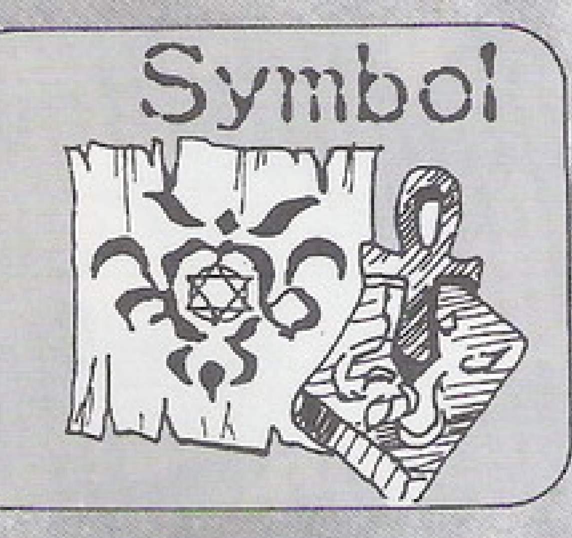
Orb幾乎都是具有不可思議之力的強力魔法物品，不但其功效獨一無二，而且都在RPG中扮演著極重要的角色，是冒險隊伍的必尋之物



(11)Mask——由石頭或木材雕刻而成的面具，據說源始於古希臘時代，用來在戲劇中代表角色的性質。但在RPG中，面具所代表的意義不但大大不同，而且有時近乎怪奇詭異。特殊的面具上多半刻有奇異的紋飾或鑲有特別的寶石，隨著RPG的劇情而有或好或壞的用途。

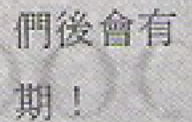


(12)Mark——一種刻有特別徽飾的小塊金屬板或石板，通常用來辨識持有者的身份，做為通行證物（Pass）用。少數具有魔力的Mark也指非實質的平面符記，通常是某一勢力的紋徽，這種紋徽無論是刻在石板上或只是烙印、刺青，都叫做Mark。

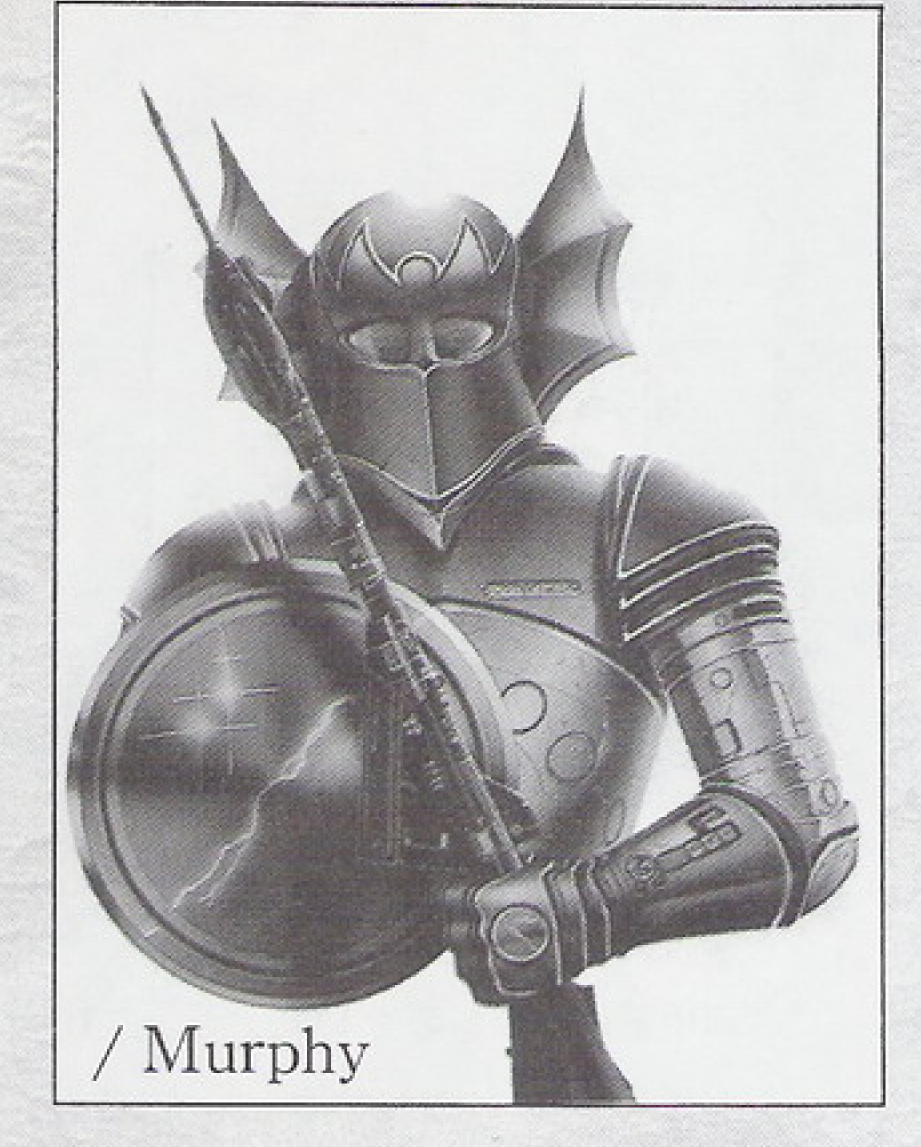


(13)Symbol，Rune——泛指奇異而神秘的符號，不過Symbol大多與魔法有關，而Rune則是古代流傳下來的神聖符號。這兩種符號都有著獨特的力量與意義，Symbol能導出各種超自然的魔法能量，而Rune則關係著與神秘之力的溝通和接觸，對冒險者們來說，了解與學習這兩類的符號，完成遊戲常有決定性的影響。

喔！真是不容易，終於全部說完了。以上所說的種種，各位了解了嗎？希望這會是一份最詳盡的參考資料，伴隨各位走過一段段驚險、奇幻，卻又令人回味不已的征途與旅程，若有遺漏之處，我會在「冒險補習班」中再行補充。「啊噠裝備店」至此正式 倒…哦不，是告一段落，感謝幾期來各位的捧場與愛護，咱們後會有期！






/ Murphy

RPG與我

楔　子

諸位讀者大家好。敝人欲於討論RPG（角色扮演遊戲）與人生的主題前，略敍敝人對RPG的淺見和某人的親歷來說明。盼您以輕鬆的心情來共同探討。

電腦 RPG 小史

相信多數人都知道，RPG在所有Game上的地位十分重要。筆者願以短拙的經驗提供各位一份參考。

自1981年**創世紀**及**巫術**問世之後，為電玩創造了新時代。時隔幾年，在Apple版上陸續加入許多生力軍。如：Wizard's Gown、**魔神之吼**系列及**冰城傳奇**系列等這些經典之作。而直到SunDog和Elite出爐後，RPG才擺脫了神話RPG（FRPG）的束縛，開始朝向科幻RPG（SRPG）及其他較融入現實生活的方向。

而當PC逐漸取代Apple的地位時，RPG正日益茁壯，幾乎佔據了大部分的軟體市場。Apple User常能發現到，原本以劇情體裁取勝的RPG，也因PC功能的不斷強化下，對色彩、音效和程式處理技巧都在迅速改良。如：Road-war系統、**魔法門**系列及**創世紀**系列等，在CGA、EGA及VGA的畫面技巧之演進；**惡魔城**、**伊蘇國**、**仙境故事**和**創世紀六**在音樂效果上的長足進步。

今日，放眼觀摩一些新生代（如：**風行者**以中國武學和宗教為架構等）是相當具某種風格的。又像是**英雄傳奇**和**代碼：冰人**這兩種Game至少包括Adventure Game（文字冒險）和RPG的特色。連大家耳熟能詳的KOEI傑作：**三國志**等等何嘗不是以作戰為方法，扮演不同角色達成目標的遊戲呢？

筆者以為RPG已臻於成熟了，若再持續下去，人工智慧（Artificial Intelligence）和語音系統應是可行之道。屆時一個記憶龐大，智慧判斷複雜而真實，訊息完全以文字和語音同步輸出的超級RPG將會早日誕生。

一位學生的親身經驗

他是一位三專的新鮮人。這位學生的慘痛經驗，不但是少數人的寫照，更足以為後生之輩為借鏡。

這個人是位生性散漫，頭腦不靈活的人，從小就相當愛玩。國小五年級時迷上了Video Game；畢業後，遂將注意力轉入電腦上。這傢伙由於成績不差，家人並不太干涉其對Game的熱愛。

國二那年，市面初發行一個神奇的軟體一**創世紀Ⅲ**，這玩意兒不過是畫面上幾個「方塊人」排列廝殺的Game，卻深深打入了他的心頭。這正是他日後學業衰敗的轉捩點。

之後，他不但接觸並打完了許許多多的RPG，相對地，也應驗了「愛拚才會贏」的俗語。起初的國中時代，只因處於明星學校的好班，強烈的書卷氣息多少也增加了他聯考前衝刺的勇氣，考上不錯的高中。然而隨著Game的疾速發展，那份無形的吸引力早已占領了他，無知的他每次幾乎淪落留級的命運。即使大學聯考的甜美果實也喚不回他對Game的痴。可以想見，他失敗了，Game也束縛了他了。

到現在，他仍不忘對RPG的一點情感，即使二度上戰場失利。幸好神同意賦予他重生的機會，使他繼續升學……。

諸位可知道，大學聯考中，他最好的是英文，而三專分數最高的也是英文。究其因可能是六年的RPG經驗派上用場吧。相信嗎？獨力研究RPG能無形中強化了課外英文字彙及語法能力呢！

RPG與生活的互動關係

今日工商社會的各份子，大多數生活緊張而不規律的人衆所皆知。雖然中學生是Computer Game的最主要消費群之一，事實上，設計優良而具教育意念或能創造新的想像空間來鬆弛人們情緒的Game，更應普及於其他上班族或缺乏休閒活動的城市居民。在Game之中，自己就是主宰，自由改變需要的空間環境或劇情可以為枯躁無味的生活帶來些色彩，畢竟人生如戲，命運掌握一切。

「水能載舟，亦能覆舟」。如李立群所說：「最重要的是，要演什麼像什麼。」充分扮演好自己在人世間的角色是首要之務。如此一來，敝人確信Computer Game必能成為每位Game Lover的好伙伴。

結　語

嚴正之言述多必誤，筆者懇切希望能與諸玩家同勉。下筆之末，正是筆者「退休」的時候了，願天下所有的同學們：學術精進、功力高超！莫蹈那位前輩覆轍哦！Good Bye！

開懷篇

華山論GAME



在RPG中，Red Dragon（紅龍）是個厲害角色，如果碰上一定要先下手為強！但這幾個生手也未免緊張過度，錯把水族館裡的「紅龍」當成……

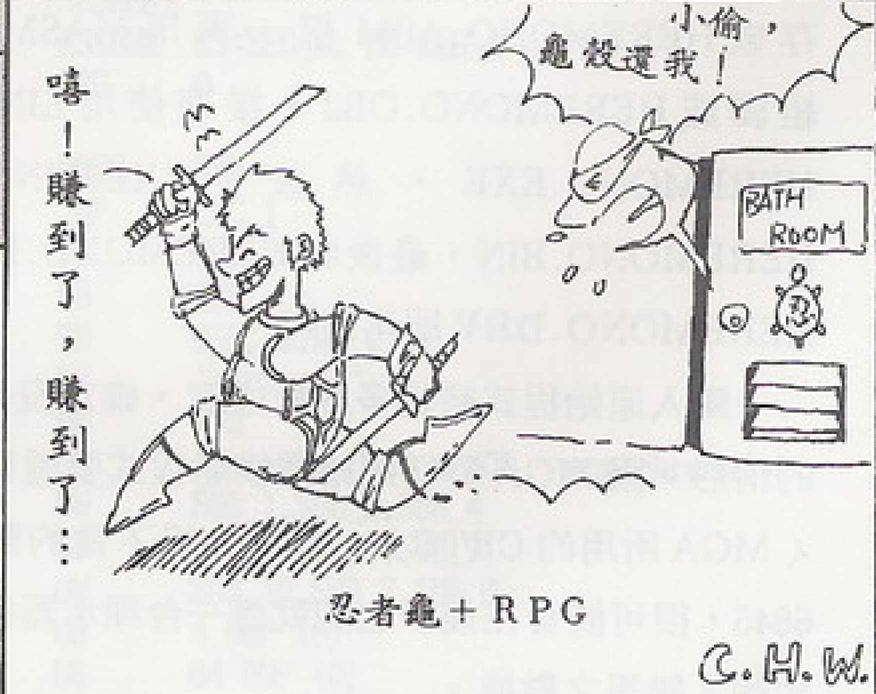
克萊恩英豪

喂，喂，要我怎麼說你們才明白？這不是你們要殺的「紅龍」…

Zuca

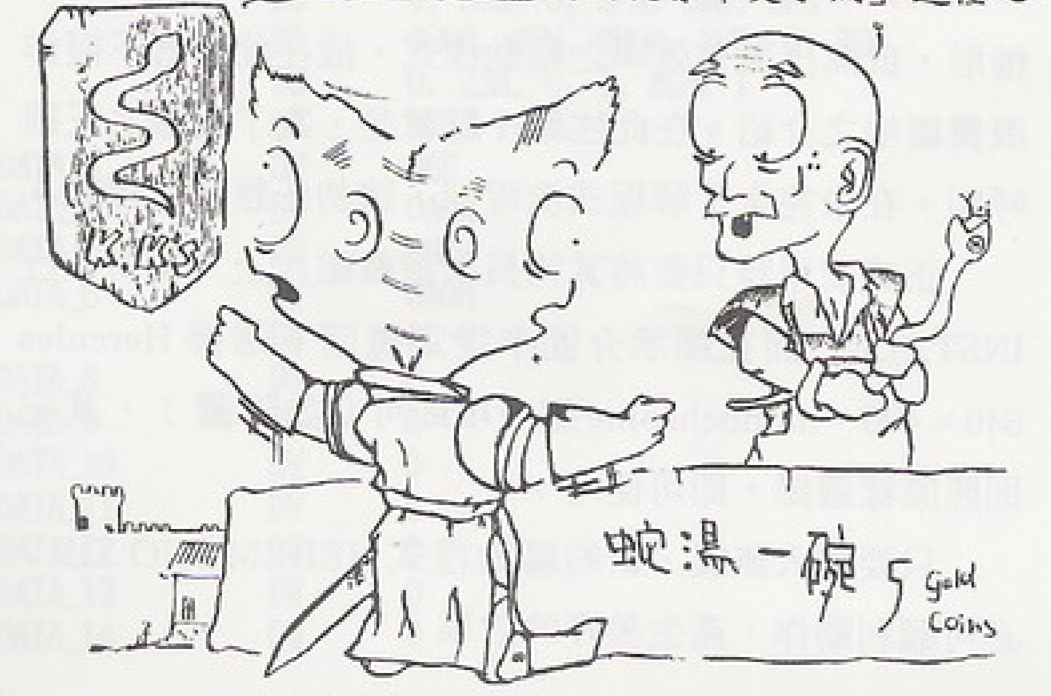


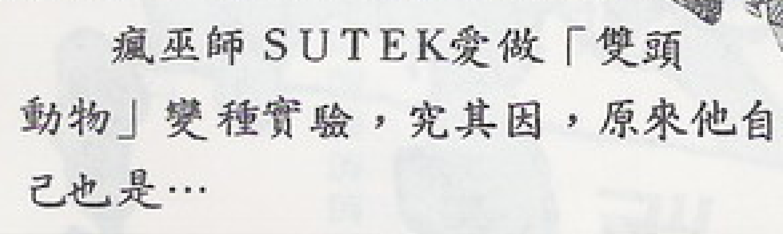
忍者龜是何等人物，光憑名字這三個字，就足以令敵人聞之喪膽，但碰上窮困潦倒，缺錢買盔甲的冒險者就：





盾牌上畫蛇是武器店的標誌沒錯，但請睜大眼睛看清楚，本K.K.連鎖專賣蛇店只賣蛇不賣劍。





瘋巫師SUTEK愛做「雙頭動物」變種實驗，究其因，原來他自己也是…



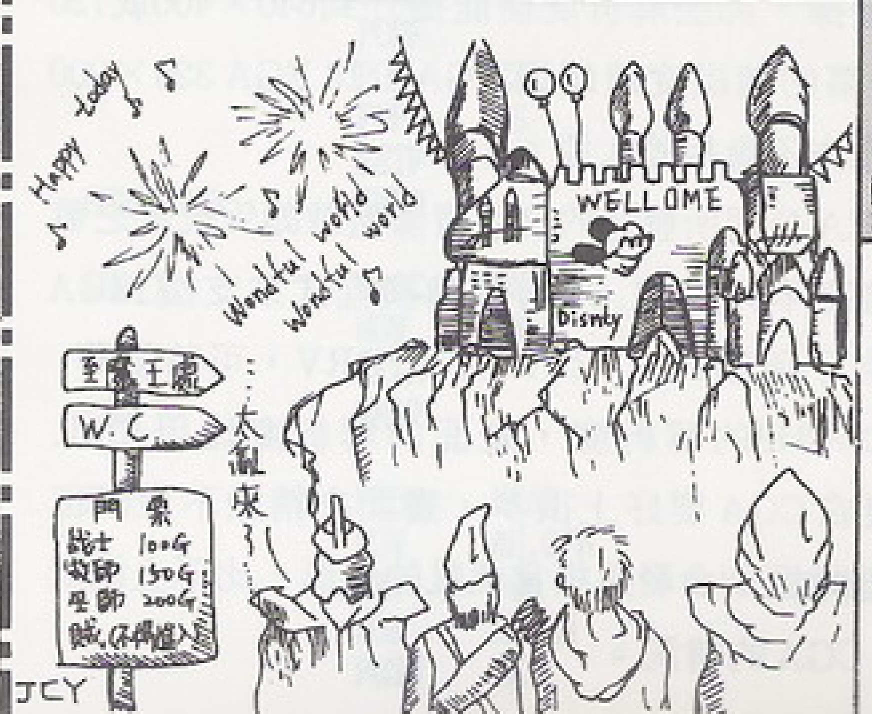


害人的怪獸自然要趕盡殺絕，但死了的怪獸卻是上好的野味，腦筋動得快的商人便…

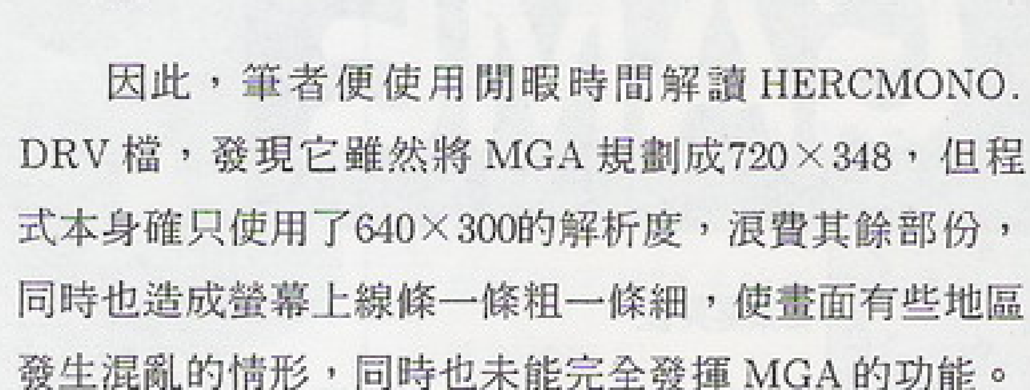




歷盡千辛，吃足萬苦，冒險隊終於找到魔王藏身的地方…天哪！這魔王未免太目中無人了吧！







一般在單色螢幕下，遊戲畫面的品質一向都令人不敢恭維，不是螢幕上充滿條紋，就是螢幕整個變成扁形，效果實在不好，即使用了各式各樣的轉換程式，如魔鍵（MAGIC KEY）等還是難以令人滿意，效果遠比不上彩色繪圖卡CGA（Color Graphic Adapter）。

要知道CGA只有16K的VRAM，而MGA卻有64K的VRAM（MGA有兩頁，每頁32K的VRAM），早期的八位元電腦APPLEⅡ，記憶體最多也不過64K而已！一張MGA足足有64K的VRAM，但一般遊戲程式卻多半沒能發揮MGA的所有能力，往往都只是將MGA模擬成CGA再用CGA的驅動方法驅動MGA，因此，造成螢幕充滿條紋或變成扁形。如果把MGA的能力完全發揮，那麼解析度便能提升到640×400或720×348，螢幕的精緻度遠超過CGA，比EGA 320×200 16色的模態亦不會相差太遠。

SIERRA公司所發行的文字冒險遊戲頗受玩家之歡迎，早期都是利用SIM.COM等轉換程式來支援MGA，但後來有了所謂的HERCMONO.DRV，可將螢幕規劃成720×348的解析度，畫面的解析度比用SIM.COM模擬成CGA要好上很多，畫面亦精緻不少，但畫面在有些地區則會發生相當混亂的情形，比不上模擬CGA的情況。

因此，筆者便使用閒暇時間解讀HERCMONO.DRV檔，發現它雖然將MGA規劃成720×348，但程式本身確只使用了640×300的解析度，浪費其餘部份，同時也造成螢幕上線條一條粗一條細，使畫面有些地區發生混亂的情形，同時也未能完全發揮MGA的功能。

為此，筆者便參考HERCMONO.DRV，重新寫出一新的驅動程式HEREMONO.DRV，將MGA規劃成640×400的解析度，如同中文系統所使用的解析度，使用了所有的解析度，完全發揮MGA的能力，同時也解決了HERCMONO.DRV的螢幕混亂問題。使用它可將程式所送出之320×200 16色的資料完全解碼成640×400畫面，畫面之精緻度遠遠超過CGA。

讀者將下列程式用文書處理系統（如PEⅡ輸入）存成HEREMONO.ASM檔，再用MASM或TASM組譯成HEREMONO.OBJ，接著使用LINK連結成HEREMONO.EXE，然後用EXE2BIN轉換成HEREMONO.BIN，最後將HEREMONO.BIN改名成HEREMONO.DRV即可使用。

鍵入原始程式時請多核對幾次，確定沒有輸入錯誤的情形。因MGA要切到繪圖模態程式要重新規劃6845（MGA所用的CRTC），若以一組不當的數據來起始6845，很可能會在幾秒之間就讓一台顯示器拋錨，故請勿輸入錯誤之數據。

程式的內容與運作關係著組合語言和低階之輸出入，沒有組合語言基礎可能難以了解，而其內部運作亦十分複雜，不是三言兩語就可解釋完畢，而且大多數的讀者可能希望此驅動程式能組合編譯，並供其使用，而和卻鼓勵懂組合語言者將其分解，進一步了解其內部動作情形，或寫出更有效率之驅動程式，故在此筆者不擬作浪費篇幅之介紹。在此注意一點就是，為了函數之正確呼叫，在未完全了解程式流程前，請勿任意修改程式。

正式使用時只要將其拷貝到遊戲磁片上，重新執行INSTALL，而在顯示介面卡設定畫面下選擇Hercules 640×400－monochrome這一項即可（如附圖），其它則照原樣選擇，即可使用。

只要輸入無誤，新的驅動程式HEREMONO.DRV必可順利動作，產生美好的效果。

本程式已收錄在

通天蜘蛛人Disk B 的SIERRA子目錄中

```
Sierra Game Setup/Installation Program
(C) Copyright 1988, Sierra On-Line, Inc

Please select your Adapter/Monitor combination from the
choices below. The optimum configuration will produce a
displayed resolution of 320H by 200V in 16 colors.

EGA/VGA with RGB monitor - 16 Colors
IBM PS2, Models 25 & 30 (MCGA) with RGB Monitor - 16 Colors
Tandy 1000 with RGB monitor - 16 Colors
CGA with RGB monitor - 2 Colors (Preferred)
Hercules 720 x 348 - monochrome
CGA with RGB monitor - 4 Colors
Hercules 640 x 400 - monochrome

Use ↑, ↓ and ENTER to select.  ESC to exit. F1 for help.
```

```
;**************************************************************;
;* 新版單色螢幕驅動程式 HEREMONO.DRV        — By 胡巖之      *;
;**************************************************************;
DATA_1E         EQU     49H
DATA_20E        EQU     0F0H

SEG_A           SEGMENT
                ASSUME  CS:SEG_A, DS:SEG_A
                ORG     0

HEREMONO        PROC    FAR
START:          JMP     LOC_1
                DB      00H,21H
                DB      43H
                DB      65H, 87H, 0, 8
                DB      'heremono'
                DB      1FH
                DB      'Hercules 640 x 400 - monochrome'
DATA_39         DW      SUB_1,SUB_2,SUB_4
                DW      SUB_5,SUB_8,SUB_9
                DW      SUB_10,SUB_7,SUB_6

DATA_35         DB      4 DUP (0)
DATA_37         DB      64 DUP (0)
DATA_36         DB      4 DUP (0)
                DB      0FFH, 9FH, 0FFH, 8FH, 0FFH, 87H
                DB      0FFH, 83H, 0FFH, 81H, 0FFH, 80H
                DB      7FH, 80H, 3FH, 80H, 1FH, 80H
                DB      0FH, 80H, 0FFH, 80H, 7FH, 88H
                DB      7FH, 98H, 3FH, 0FCH, 3FH, 0FCH
                DB      0FFH, 0FEH, 0, 0, 0, 20H
                DB      0, 30H, 0, 38H, 0, 3CH
                DB      0, 3EH, 0, 3FH, 80H, 3FH
                DB      0C0H, 3FH, 0E0H, 3FH, 0, 3EH
                DB      0, 23H, 0, 3, 80H, 1
                DB      80H, 1, 0, 0
DATA_3          DW      98H
DATA_4          DW      0A0H
DATA_5          DW      98H
DATA_6          DW      0A0H
                DB      0, 0, 0, 0
DATA_8          DB      0
DATA_9          DB      0
DATA_10         DW      0
DATA_11         DW      0
DATA_12         DW      0
DATA_13         DW      0
DATA_14         DW      0
DATA_15         DW      0
DATA_16         DW      0
DATA_17         DW      0
DATA_18         DW      0
                DB      0, 0
DATA_19         DW      0
DATA_34         DB      400 DUP (0)
DATA_38         DB      180 DUP (0)
DATA_33         DB      34H, 28H, 2BH, 7, 69H, 8
                DB      64H, 66H, 2, 3
                DB      0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA_22         DB      0
                DB      2, 4, 6, 0, 2, 4
                DB      6, 0, 2, 4, 6, 0
                DB      2, 4, 6
DATA_23         DW      0
                DW      0
                DW      0
                DW      0
                DB      40H, 0, 2, 0, 40H, 0
                DB      8, 0, 80H, 10H, 2, 20H
                DB      1, 8, 40H, 4, 0AAH, 0
                DB      0AAH, 0, 0AAH, 0, 0AAH, 0
                DB      22H, 88H, 22H, 88H, 22H, 88H
                DB      22H, 88H, 88H, 0, 88H, 0
                DB      88H, 0, 88H, 0, 11H, 22H
                DB      44H, 88H, 11H, 22H, 44H, 88H
                DB      55H, 0AAH, 55H, 0AAH, 55H, 0AAH
                DB      55H, 0AAH, 22H, 0, 88H, 0
                DB      22H, 0, 88H, 0, 0D7H, 0FFH
                DB      7DH, 0FFH, 0D7H, 0FFH, 7DH, 0FFH
                DB      0DDH, 55H, 77H, 0AAH, 0DDH, 55H
                DB      77H, 0AAH, 7FH, 0EFH, 0FDH, 0DFH
                DB      0FEH, 0F7H, 0BFH, 0FBH, 0AAH, 0FFH
                DB      0AAH, 0FFH, 0AAH, 0FFH, 0AAH, 0FFH
                DB      77H, 0BBH, 0DDH, 0EEH, 77H, 0BBH
                DB      0DDH, 0EEH, 7FH, 0EFH, 0FBH, 0BFH
                DB      0EFH, 0FEH, 0BFH, 0FDH, 0FFH
                DB      7 DUP (0FFH)
DATA_25         DB      0, 0
DATA_26         DW      0
DATA_27         DW      0
DATA_28         DB      0
DATA_29         DB      0
DATA_30         DB      0
DATA_31         DB      0
DATA_32         DB      0

LOC_1:          PUSH    DS
                PUSH    ES
                PUSHF
                CLD
                MOV     DI,CS
                MOV     DS,DI
                MOV     ES,DI
                CALL    WORD PTR CS:[BP+DATA_39]
                POPF
                POP     ES
                POP     DS
                RETF
HEREMONO        ENDP

SUB_1           PROC    NEAR
                MOV     AX,2
                RETN
SUB_1           ENDP

SUB_2           PROC    NEAR
                MOV     AH,0FH
                INT     10H                     ;取得目前的顯示模式
                XOR     AH,AH
                PUSH    AX
```

```
                MOV     AX,0B800H
                MOV     DATA_19,AX
                MOV     DX,3BFH
                MOV     AL,3
                OUT     DX,AL
                MOV     DX,3B8H
                MOV     AL,82H
                OUT     DX,AL
                MOV     DX,3B4H
                XOR     AH,AH
                LEA     SI,CS:DATA_33           ;Hercules暫存器新值
                MOV     CX,10H                  ;Hercules暫存器個數

LOCLOOP_2:      MOV     AL,AH                   ;設定Hercules暫存器
                OUT     DX,AL
                INC     DX
                MOV     AL,[SI]
                OUT     DX,AL
                INC     AH
                DEC     DX
                INC     SI
                LOOP    LOCLOOP_2

                MOV     DX,3BAH
                MOV     CX,5
LOCLOOP_3:      IN      AL,DX
                OR      AL,AL
                JNS     LOCLOOP_3
LOC_4:          IN      AL,DX
                OR      AL,AL
                JS      LOC_4
                LOOP    LOCLOOP_3
                MOV     DX,3B8H
                MOV     AL,8AH
                OUT     DX,AL
                LEA     DI,CS:DATA_34
                MOV     AX,0
                MOV     CX,0C8H
LOCLOOP_5:      STOSW
                ADD     AX,2000H
                JNS     LOC_6
                ADD     AX,8050H
LOC_6:          ADD     AX,2000H
                JNS     LOC_7
                ADD     AX,8050H
LOC_7:          LOOP    LOCLOOP_5

                MOV     AX,DS
                LEA     BX,CS:DATA_36
                CALL    SUB_7
                MOV     AX,40H
                MOV     ES,AX
                MOV     BYTE PTR ES:DATA_1E,5
                POP     BX
SUB_3:          MOV     AX,0B000H
                MOV     ES,AX
                XOR     AX,AX
                MOV     DI,AX
                MOV     CX,8000H
                REP     STOSW
                MOV     DI,DS
                MOV     ES,DI
                MOV     AX,BX
                RETN
SUB_2           ENDP

SUB_4           PROC    NEAR
```

```
                XOR     AH,AH
                INT     10H                     ;設定顯示模式
                CALL    SUB_3
                RETN
SUB_4           ENDP

SUB_5           PROC    NEAR
                MOV     DATA_12,AX
                MOV     WORD PTR DATA_13,BX
                CMP     CX,0C8H
                JB      LOC_8
                MOV     CX,0C7H
LOC_8:          MOV     DATA_14,CX
                CMP     DX,140H
                JB      LOC_9
                MOV     DX,13FH
LOC_9:          MOV     DATA_15,DX
                MOV     DATA_16,SI
                MOV     DATA_9,1
                MOV     DATA_8,1
                MOV     CX,DATA_3
                CMP     CX,DATA_15
                JGE     LOC_10
                ADD     CX,10H
                CMP     CX,WORD PTR DATA_13
                JL      LOC_10
                MOV     DX,DATA_4
                CMP     DX,DATA_14
                JGE     LOC_10
                ADD     DX,10H
                CMP     DX,DATA_12
                JL      LOC_10
                CALL    SUB_9
                MOV     DATA_8,0
LOC_10:         MOV     AX,DATA_12
                MOV     CL,5
                SHL     AX,CL
                MOV     SI,AX
                SHL     SI,1
                SHL     SI,1
                ADD     SI,AX
                MOV     BX,WORD PTR DATA_13
                SHR     BX,1
                ADD     SI,BX
                SHR     BX,1
                MOV     DI,BX
                MOV     AX,DATA_15
                SHR     AX,1
                SHR     AX,1
                SUB     AX,BX
                INC     AX
                MOV     BX,DATA_12
                SHL     BX,1
                ADD     DI,WORD PTR DS:[0F0H][BX]
                SHR     BX,1
                MOV     BP,BX
                AND     BP,0FH
                MOV     BH,BL
                MOV     BH,1
                MOV     BL,DS:DATA_22[BP]
                MOV     BP,BX
                MOV     BX,2000H
                SUB     BX,AX
                MOV     WORD PTR DATA_25,BX
                MOV     CX,WORD PTR DATA_13
                AND     CL,3
                SHL     CL,1
                MOV     AL,0C0H
                SHR     AL,CL
                MOV     DATA_28,AL
                TEST    CL,2
```

```
          JNZ     LOC_11
          MOV     DATA_29,0F0H
          JMP     SHORT LOC_12
LOC_11:   MOV     DATA_29,0FH
LOC_12:   MOV     CX,DATA_15
          SUB     CX,WORD PTR DATA_13
          INC     CX
          MOV     WORD PTR DATA_11,CX
          MOV     AX,DATA_14
          SUB     AX,DATA_12
          INC     AL
          MOV     DATA_32,AL
          PUSH    ES
          MOV     ES,DATA_19
          PUSH    DS
          MOV     DS,CS:DATA_16
LOC_13:   MOV     DX,WORD PTR CS:DATA_28
          PUSH    SI
LOC_14:   MOV     AH,ES:[DI]
LOC_15:   LODSB
LOC_16:   MOV     BX,BP
          MOV     BH,AL
          AND     BH,DH
          TEST    DH,1
          JZ      LOC_17
          SHL     BH,1
          SHL     BH,1
          SHL     BH,1
          JMP     SHORT LOC_18
LOC_17:   SHR     BH,1
LOC_18:   ADD     BL,BH
          XOR     BH,BH
          MOV     BL,BYTE PTR CS:DATA_23[BX]
          AND     BL,DL
          NOT     DL
          AND     AH,DL
          OR      AH,BL
          DEC     CX
          JZ      LOC_20
          NOT     DL
          ROR     DL,1
          ROR     DL,1
          JNC     LOC_19
          NOT     DH
          MOV     AL,AH
          STOSB
          JMP     SHORT LOC_14
LOC_19:   XOR     DH,0FFH
          JS      LOC_15
          JMP     SHORT LOC_16
LOC_20:   MOV     AL,AH
          STOSB
          INC     BP
          AND     BP,0FF07H
          MOV     CX,WORD PTR CS:DATA_11
          ADD     DI,WORD PTR CS:DATA_25
          JNS     LOC_21
          ADD     DI,8050H
LOC_21:   POP     SI
          XOR     BP,8000H
          JS      LOC_13
          DEC     CS:DATA_32
          JZ      LOC_22
          ADD     SI,0A0H
          XOR     BP,100H
          JMP     SHORT LOC_13
LOC_22:   POP     DS
          POP     ES
          TEST    DATA_8,1
          JNZ     LOC_23
          CALL    SUB_8
```

```
LOC_23:         MOV     DATA_9,0
                MOV     AX,DATA_5
                MOV     BX,DATA_6
                CMP     AX,DATA_3
                JE      LOC_RET_24
                CMP     BX,DATA_4
                JE      LOC_RET_24
                CALL    SUB_10
LOC_RET_24:     RETN
SUB_5           ENDP

SUB_6           PROC    NEAR
                MOV     DATA_17,BX
                MOV     DATA_18,AX
                MOV     DATA_26,CX
                MOV     DATA_27,DX
                CALL    SUB_9
                PUSH    ES
                PUSH    DS
                MOV     SI,111H
                MOV     DI,SI
                MOV     BX,6
                TEST    DATA_27,1
                JZ      LOC_25
                ADD     DI,10EH
LOC_25:         TEST    DATA_27,2
                JZ      LOC_26
                ADD     DI,2
LOC_26:         MOV     AX,0B800H
                MOV     DS,AX
                MOV     AX,0B000H
                MOV     ES,AX
                MOV     CX,144H
LOCLOOP_27:     PUSH    CX
                PUSH    SI
                PUSH    DI
                MOV     CX,2AH
                REP     MOVSW
                POP     DI
                POP     SI
                ADD     SI,2000H
                JNS     LOC_28
                ADD     SI,8050H
LOC_28:         ADD     DI,2000H
                JNS     LOC_29
                ADD     DI,8050H
LOC_29:         POP     CX
                LOOP    LOCLOOP_27
                POP     DS
                POP     ES
                MOV     BL,0AH
                MOV     CX,DATA_26

LOCLOOP_30:     MOV     DX,3B8H
                MOV     AL,BL
                OUT     DX,AL
                XOR     BL,80H
                PUSH    CX
                MOV     CX,3
                LES     DI,DWORD PTR DATA_17

LOCLOOP_31:     MOV     AX,ES:[DI]
LOC_32:         CMP     AX,ES:[DI]
                JE      LOC_32
                LOOP    LOCLOOP_31

                POP     CX
                LOOP    LOCLOOP_30

                MOV     DX,3B8H
                OR      BL,80H
```

```
        MOV     AL,BL
        OUT     DX,AL
        CALL    SUB_8
        RETN
SUB_6   ENDP

SUB_7   PROC    NEAR
        PUSH    DS
        MOV     DS,AX
        MOV     SI,BX
        LEA     DI,CS:DATA_35
        MOV     CX,44H
        REP     MOVSB
        POP     DS
        CALL    SUB_9
        CALL    SUB_8
        MOV     AX,CS:DATA_10
        RETN
SUB_7   ENDP

SUB_8   PROC    NEAR
        PUSHF
        INC     DATA_10
        CMP     DATA_10,1
        JNE     LOC_33
        CLI
        CALL    SUB_12
        CALL    SUB_11
LOC_33: POPF
        MOV     AX,DATA_10
        RETN
SUB_8   ENDP

SUB_9   PROC    NEAR
        PUSHF
        SUB     DATA_10,1
        JNZ     LOC_34
        CLI
        CALL    SUB_13
LOC_34: POPF
        MOV     AX,DATA_10
        RETN
SUB_9   ENDP

SUB_10  PROC    NEAR
        PUSHF
        PUSH    AX
        PUSH    BX
        PUSH    CX
        PUSH    DX
        PUSH    BP
        PUSH    SI
        PUSH    DI
        PUSH    DS
        PUSH    ES
        CLI
        MOV     DATA_5,AX
        MOV     DATA_6,BX
        TEST    CS:DATA_9,1
        JNZ     LOC_35
        CMP     DATA_10,1
        JL      LOC_35
        CALL    SUB_13
        MOV     AX,DATA_6
        MOV     DATA_4,AX
        MOV     AX,DATA_5
        MOV     DATA_3,AX
        CALL    SUB_12
        CALL    SUB_11
LOC_35: POP     ES
        POP     DS
        POP     DI
        POP     SI
        POP     BP
        POP     DX
        POP     CX
        POP     BX
        POP     AX
        POPF
        RETN
SUB_10  ENDP

SUB_11  PROC    NEAR
        CALL    SUB_14
        PUSH    ES
        MOV     ES,DATA_19
        LEA     SI,CS:DATA_37
        MOV     DI,DATA_4
        MOV     CL,BYTE PTR DATA_3
        AND     CL,3
        SHL     CL,1
        MOV     AL,0C0H
        SHR     AL,CL
        MOV     DATA_30,AL
        MOV     CL,DATA_31
        XOR     BP,BP
        SHL     DI,1
        MOV     DI,WORD PTR CS:DATA_34[DI]
        MOV     AX,DATA_3
        SHR     AX,1
        SHR     AX,1
        ADD     DI,AX
LOC_36: DEC     DATA_32
        JS      LOC_46
LOC_37: PUSH    DI
        MOV     DH,ES:[DI]
        MOV     DL,DATA_30
        MOV     BX,[SI+20H]
        LODSW
        MOV     CH,CL
LOC_38: DEC     CH
        JS      LOC_42
        SHL     AX,1
        JC      LOC_39
        OR      DH,DL
        XOR     DH,DL
LOC_39: SHL     BX,1
        JNC     LOC_40
        OR      DH,DL
LOC_40: ROR     DL,1
        ROR     DL,1
        JNC     LOC_41
        MOV     ES:[DI],DH
        INC     DI
        MOV     DH,ES:[DI]
LOC_41: JMP     SHORT LOC_38
LOC_42: OR      CL,CL
        JZ      LOC_43
        CMP     DL,0C0H
        JE      LOC_43
        MOV     ES:[DI],DH
LOC_43: POP     DI
        ADD     DI,2000H
        JNS     LOC_44
        ADD     DI,8050H
LOC_44: XOR     BP,8000H
        JNS     LOC_45
        SUB     SI,2
        JMP     SHORT LOC_37
LOC_45: JMP     SHORT LOC_36
LOC_46: POP     ES
        RETN
SUB_11  ENDP
```

```
SUB_12          PROC    NEAR
                CALL    SUB_14
                PUSH    ES
                PUSH    DS
                MOV     AX,DS
                MOV     ES,AX
                LEA     DI,CS:DATA_38
                MOV     DS,DATA_19
                MOV     AX,CS:DATA_4
                MOV     DX,CS:DATA_3
                SHR     DX,1
                SHR     DX,1
                MOV     BX,WORD PTR CS:DATA_11
LOC_47:         DEC     CS:DATA_32
                JS      LOC_49
                MOV     SI,AX
                SHL     SI,1
                MOV     SI,WORD PTR CS:DATA_34[SI]
                ADD     SI,DX
                MOV     BP,SI
                MOV     CX,BX
                REP     MOVSB
                MOV     SI,BP
                ADD     SI,2000H
                JNS     LOC_48
                ADD     SI,8050H
LOC_48:         MOV     CX,BX
                REP     MOVSB
                INC     AX
                JMP     SHORT LOC_47
LOC_49:         POP     DS
                POP     ES
                RETN
SUB_12          ENDP

SUB_13          PROC    NEAR
                CALL    SUB_14
                PUSH    ES
                MOV     ES,DATA_19
                LEA     SI,CS:DATA_38
                MOV     AX,DATA_4
                MOV     DX,DATA_3
                SHR     DX,1
                SHR     DX,1
                MOV     BX,WORD PTR DATA_11
LOC_50:         DEC     CS:DATA_32
                JS      LOC_52
                MOV     DI,AX
                SHL     DI,1
                MOV     DI,WORD PTR CS:DATA_34[DI]
                ADD     DI,DX
                MOV     BP,DI
                MOV     CX,BX
                REP     MOVSB
                MOV     DI,BP
                ADD     DI,2000H
                JNS     LOC_51
                ADD     DI,8050H
LOC_51:         MOV     CX,BX
                REP     MOVSB
                INC     AX
                JMP     SHORT LOC_50
LOC_52:         POP     ES
                RETN
SUB_13          ENDP

SUB_14          PROC    NEAR
                MOV     AX,0C8H
                SUB     AX,DATA_4
                JBE     LOC_54
                CMP     AX,10H
                JBE     LOC_53
                MOV     AL,10H
LOC_53:         JMP     SHORT LOC_55
LOC_54:         XOR     AL,AL
LOC_55:         MOV     DATA_32,AL
                MOV     AX,140H
                MOV     BX,DATA_3
                SUB     AX,BX
                JBE     LOC_57
                CMP     AX,10H
                JBE     LOC_56
                MOV     AX,10H
LOC_56:         MOV     DATA_31,AL
                ADD     AX,BX
                ADD     AX,3
                AND     BX,0FFFCH
                SUB     AX,BX
                MOV     AX,AX
                SHR     AX,1
                SHR     AX,1
                MOV     WORD PTR DATA_11,AX
                RETN
                DB      0EBH, 9
LOC_57:         XOR     AX,AX
                MOV     DATA_31,AL
                MOV     WORD PTR DATA_11,AX
                RETN
SUB_14          ENDP

SEG_A           ENDS
                END     START
```



臉譜方塊

俄羅斯三代

FACES ...TRIS III

◎沈瑛偉

臉譜方塊是一個能以欣賞的角度去玩它的，因為它的音效和畫面是作者下了很大的功夫去製作的，但對真正「玩」家的吸引力也就比不上像紗之器、波斯王子、四川省和最近推出的決戰中國象棋等來的好玩。

音效是每個遊戲中不可或缺的，AD LIB 在臉譜方塊的主題畫面中所發出之聲音會讓人有一種神秘的感覺，可是在遊戲畫面裡發現聲音更是不賴，但缺點是稍嫌短了些，其中排行榜的音效也不差。可見得作者是花了多大的心思去製作的，我只不過是在雞蛋裡面挑骨頭而已。

接下來我們來談談畫面，此 GAME 的畫面非常成功的以256色來表達（在 VGA 的模式之下）還有一個使人趣味橫生的功能——自繪臉譜，此功能會讓人有一種成就感，但未必每人都有繪圖軟體，如果此 GAME 能提供繪圖功能就可算是如虎添翼了。

我在玩時感覺它並未能和一、二代的反應訓練能力比美，在玩時可以不按照正規的臉譜來拼，只要照著下巴、嘴巴、鼻子、眼睛、額頭來拼均可，但別忘了男女有別喔！有時拼出的臉譜可是會讓你捧腹大笑的。

若你想享受到臉譜方塊唯一超越其他方塊的功能——音效和畫面，勸你快快更換設備吧！看在俄羅斯方塊一、二代做得如此傑出，不妨帶套三代回家吧！好成為俄羅斯方塊的完整收藏家。⚜

◎郭俊谷

臉譜方塊——俄羅斯三代光憑著「俄羅斯」這三個字，就令我毫不考慮，三天不吃午飯，將它買了下來。

臉譜方塊繼承了俄羅斯方塊的基本遊戲型式，但只要一把主機打開，放入磁片，你一定馬上就會發現，它所包含的樂趣，無論在視覺或聽覺上，已超越前二代了。

首先，它支援256色的 VGA 顯示系統，人物的表情，哇！那可真不是蓋的（當然也不是吹的），簡直棒透了，尤其當蒙娜麗莎微笑著對你眨眼睛，一定搞得你神魂顛倒；或是兔子抽筋似得搖動那兩隻長耳朵，必定令你捧腹大笑。當心！可別笑得跟南瓜頭一樣，連嘴巴都合不起來了。

再者，它是俄羅斯方塊首度支援魔奇音效卡，十個不同的等級，十首不同的背景配樂，曲曲動聽，支支細膩，看！我都快變成在介紹 CD 唱片了。

配樂中，最令人欣賞的是等級七，怪物篇中的恐怖音效，那種懾人的感覺，真值得一聽再聽。除了視聽方面的享受外，臉譜方塊還可利用數據機進行雙人對抗，更可由繪圖程式自行創造臉譜，這許多的特色真令人愛不釋手。

臉譜方塊在智育遊戲上，可說是完美，但我認為如果能做一些改進，那就更棒了。一是背景畫面製做得不夠生動，讓人有種硬梆梆的感覺。另外，背景配樂只演奏一次，若想再聽，就必須再按一下音效開關鍵或暫停鍵，很不方便，如果能夠連續演奏，一定更加吸引人。

臉譜方塊的樂趣得靠你自己去體驗。你想擁有戈巴契夫額頭上的地圖嗎？你想收藏吸血鬼恐怖的嘴巴嗎？還是想將你英俊的臉龐出現在電腦遊戲上？相信，臉譜方塊絕對不會令你失望。⚜

1990世界杯足球賽



◎炳曄

義大利足球賽甫開始不久，軟體世界就推出了這一套遊戲，當初看了這套 Game，不買心裏直發癢，大概是受到了足球電視轉播的影響。

Level 相當簡單，有若野外籃球，不需要特殊的技巧，僅使用到方向鍵，操作容易，適合玩運動類遊戲之初學者，和電腦玩或雙打皆可，玩者和電腦（或 Player 2）會以箭頭指示；敵我雙方的人物在單色螢幕下也很容易區分，不會像野外籃球，誰是誰？搞得一頭霧水。

設計得較好的畫面就是踢球進門的那一幕，防守的球員可往不同方向跳躍以身阻擋飛來的球。

由於這遊戲設計得較為簡單，雖然很容易贏電腦（只要在限定時間內比對方多一分），但是一場 Contest 一下就 Over 了，難以享受球場上龍爭虎鬥的樂趣，也缺少了如棒球類可從各個角度觀看的功能，遊戲中也只聽到裁判的口哨聲，加上遊戲是由上而下俯視的畫面所以少了一份逼真的感覺，若是遊戲能設計得像海灘排球王，有鼓掌聲，在地上翻滾以及生氣跺腳的情節，樂趣便增添了不少。

這是軟體世界目前所推出的第一套 SOCCER 遊戲，喜好運動類遊戲的朋友不要忘記買來珍藏。



◎廖冠驊

當正在舉行世界杯足球賽時，軟體世界適時推出了1990世界杯足球賽這個遊戲。我看見了，馬上毫不猶豫的掏出銀兩買了下來。因為對我這個動作總是「慢半拍」的人，這個操作簡易，初級難度，適合一般程度玩者的遊戲，是讓我大顯身手的好機會，況且正值足球的熱季。

這個遊戲的標題畫面頗有創意——由燦爛的星空中飛來一顆足球，然後在你的面前爆開，現出字幕來，真是精彩。

這個遊戲的進行速度可以任意調整，讓大家能用適合自己的速度來進行遊戲，才不會有人玩起來覺得太慢，不夠刺激；也不會有人手腳亂成一團，不知如何是好。

而且這個遊戲可以兩個人同時玩，讓大家互相較勁一番，看誰搶球最狠；看誰才是名符其實的「大腳」！而只有一個人「獨樂樂」的時候，電腦也會派出各國的球隊來和你「大車拚」，不會讓你覺得很冷清。

我覺得這個遊戲最大的缺失就是「安靜無聲」，從進入遊戲一直到遊戲結束，除了裁判的口哨聲外，沒有一點音效或音樂，讓人覺得不太像在進行舉世矚目的足球賽，如果增加一點觀衆的加油、吶喊聲，一定更具臨場感。

不過，雖然音效上不能讓人大飽耳福，但是，好東西要和好朋友分享，我還是要說：「沒買1990世界杯足球賽的玩家，快去買一套。緊湊的賽程，激烈的戰況，必會讓你大呼過癮！」

七嘴八舌 遊戲大家談



未來戰爭

時空冒險

◎G.S

未來戰爭是一個很「棒」的遊戲，它是我第一次看到能以三片裝的容量，做出像聖戰奇兵、紗之器那樣龐大的遊戲，真是不簡單。而且不必輸入許多令人煩躁的英文，只須用到動作選單就能玩完整個遊戲。而且未來戰爭的音效更是「讚」的沒話說，尤其裝了魔奇音效卡，更能享受到它那雄偉、美麗的音樂，噢！擋不住的感覺。

遊戲中有許多令人意想不到的新科技，如：輸入知識的電椅、類似星際大戰中的時光傳送機、電子狠……等，玩起來好像真置身於未來。

但不可否認的，遊戲雖已盡善盡美，可是仍有美中不足的地方，列舉如下：

(1)控制麻煩；譬如要將人物從畫面右邊，移到左邊，如果有很多障礙物，你就會發覺自己的手指太不靈活了，搞了半天，才過得去。

(2)單色畫面太小又不夠清楚，使單色玩家不易過關。

(3)時間不夠充足；像筆者就曾經花了兩個小時的時間，去對付修道院的那隻電子狠。因為每次用塑膠袋裝水去「打狠」，都是走沒幾步水就漏光了。

以上三點，是我認為這個遊戲的三大缺點，希望以後 DELPHINE 公司出版的這類型遊戲，能夠面面俱到，為玩者們造福。⚜

◎陳冠帆

有一天我到常去的經銷商，正和朋友埋怨最近買到幾片支援魔奇音效卡，其中的音效及音樂都不夠水準，而剛好經銷商也擺出幾塊剛到的遊戲。赫然發現到未來戰爭這一片，而且上面寫著『支援魔奇音效卡，音樂音效精彩絕倫，本片配樂並榮獲法國休閒軟體數項大獎』，看得令我十分心動，而心動不如行動，最後還是證明我的行動是沒有錯的。

這個遊戲的音效及音樂比我想像的還要好，而畫面也是上乘之作。內容變化十分有趣，從現在到遠古，從遠古到未來，隨時都有驚奇的事發生，處處都有危機，而且要注意任何微細的事物，千萬不能放過，不然就會卡死在某處。

每當我認為已經找不到線索的地方，總能再發現一點東西，而且找到的東西一定有其功用，絕對不是廢物或裝飾品。當你做完一件事後，常會出現意想不到的結果，像你用瓦斯彈丟入通風口，迷倒俘擄你的敵人，正洋洋得意之際，你所佔領的敵艦又被自己人攔截，並把你當成敵人，準備槍決，不知是招誰惹誰，不過還好小命還是撿回來。

我認為未來戰爭的音效做的不錯，從射擊的雷射槍聲到各種機器發動時的聲音，都配合的很好，而且也適時演奏悅耳的音樂，使這個遊戲活潑生動不少。在控制人物的行動指令也簡化不少。

要說未來戰爭的缺點實在是很不容易，硬要說的話，可能是在某些地方的提示太少，要玩者一一的去試每一事物及每一個指令，實在太累了。甚至在某地試上兩、三個小時以上，才找出通路。不過我還是喜歡這個有水準的動作冒險遊戲。⚜

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版200號，珍藏版40號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版200號，珍藏版40號以後）

(1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2)遊戲資料檔剖析。

(3)攻略小秘技。

◎P C地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩 GAME 感受）。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑話或笑畫（請註明眞實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

(1)請附磁片，以便檢驗。

(2)必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2)線條力求簡明、清晰。

(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1)橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2)直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字450元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

第二十四期（三月號）

截稿日期：80年 1月25日

◎七嘴八舌一遊戲大家談：（500～900字）

(1)激戰 M 星雲　(2)油龍戲縫

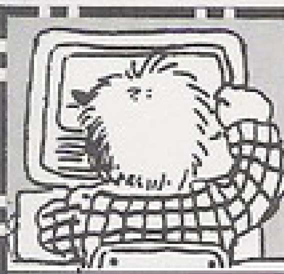
請維修之友注意‥

本社目前尚存一批維修磁片、因寄件人未署名，無法以掛號寄回。請物主於80年2月1日前，以明信片（寫明姓名、住址、磁片名稱）和本社連絡。

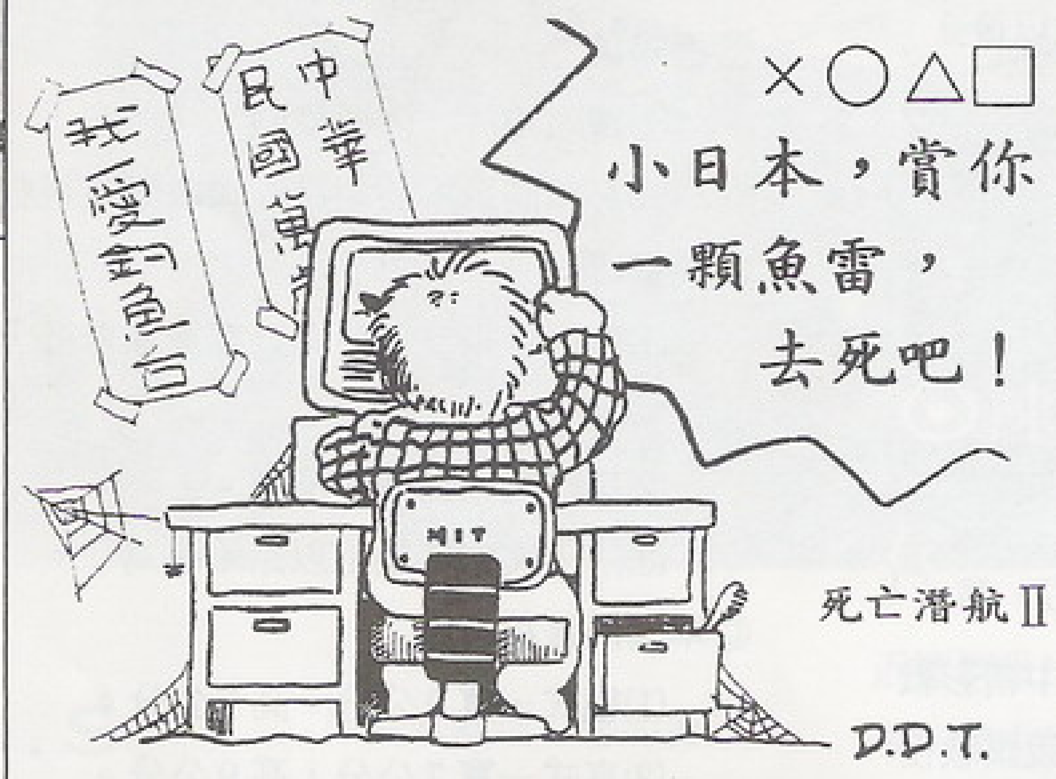
——逾期將銷毀這批磁片。

電玩短路 GAME SHORT

開懷篇



聽說某君保持這種坐姿已達四十八小時之久，還聽說他自從釣魚臺事件後就如此了。



死亡潛航Ⅱ

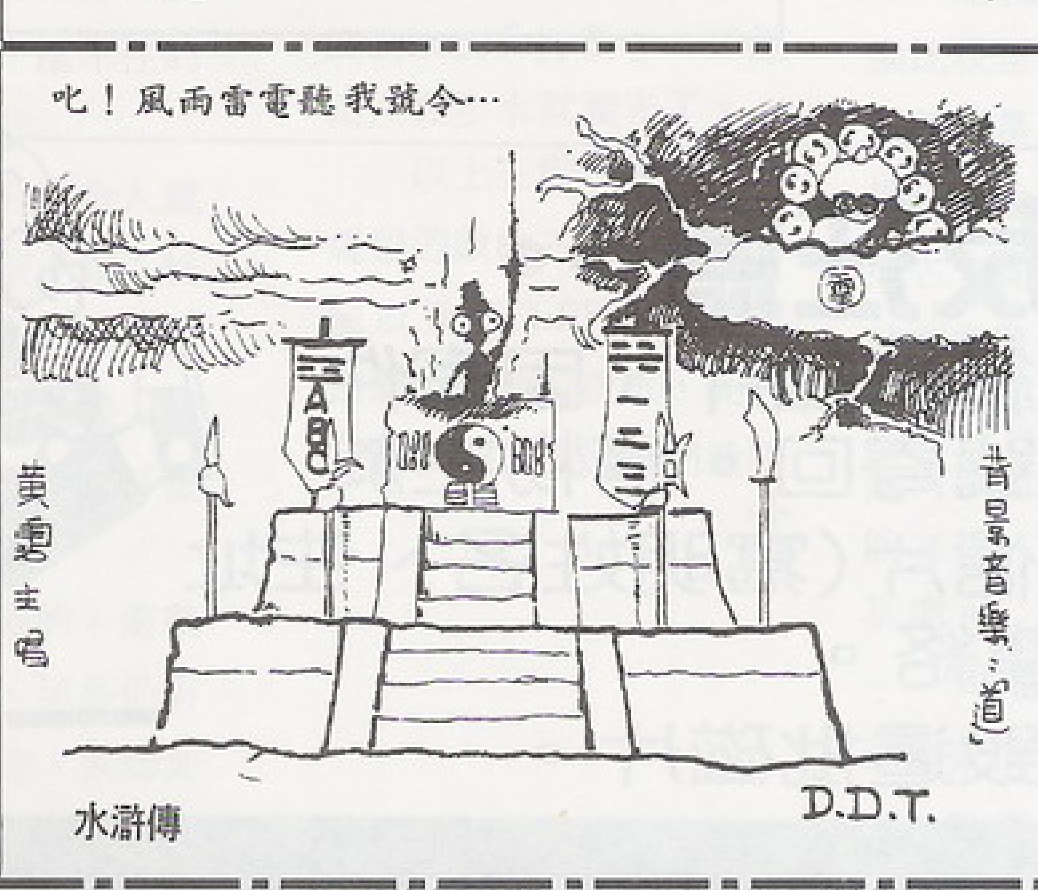


人在海底待久了，難免想高歌一曲抒發胸中悶氣，但這位艦長也太搞不清楚狀況了…





陰天最好了，只要法師登上高臺唸咒施法，保準敵人死傷慘重，但這一次似乎出了點問題…



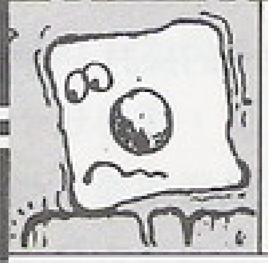
水滸傳



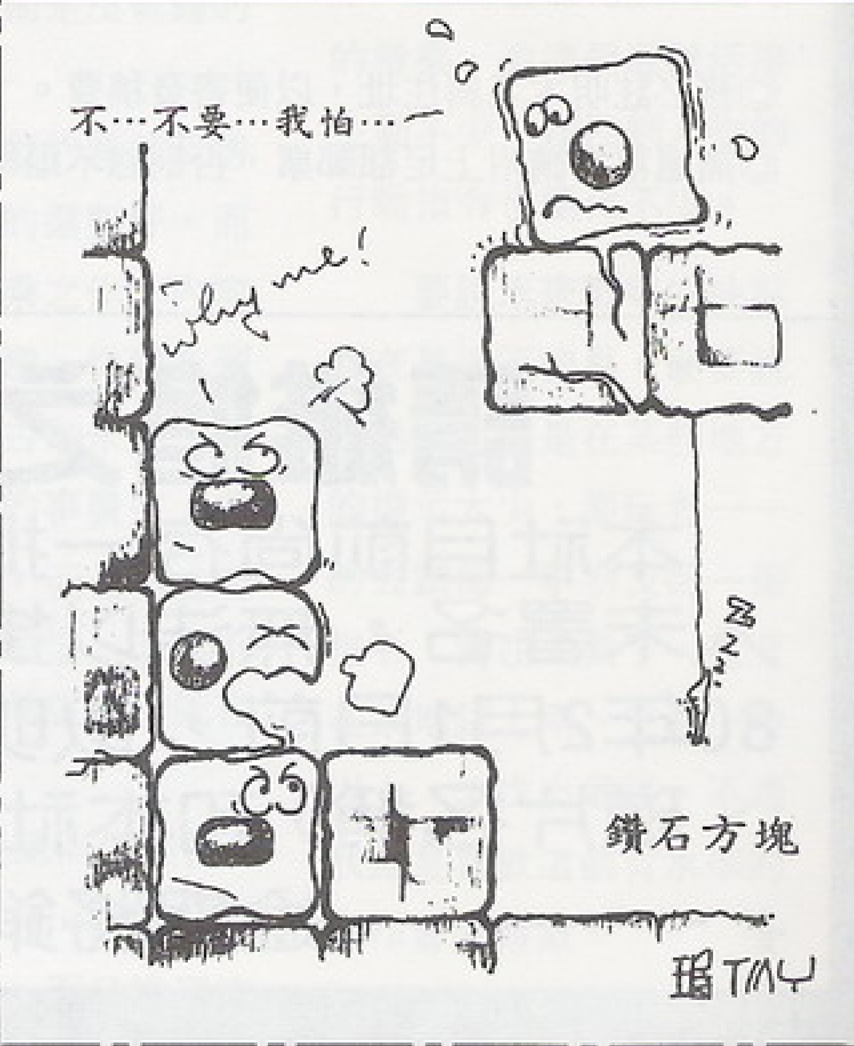
話說我們的英雄啓動時光傳送器成為「往古來今」的第一人，那知被傳送的除了他之外，還有…蒼蠅！！



未來戰爭



各式各樣的方塊，只要找到來電的另一半就可共渡蜜月去了，但是怎麼會跑出這麼一塊患有懼高症的傢伙來？



鑽石方塊

烏茲衝鋒鎗

•超級榴彈發射器•



玩了幾個星期的烏茲衝鋒鎗，深深地着迷於她的畫面，但總覺得榴彈實在不夠用，老是在 Airport 被擺平，弄的心理不平衡，終於有一天忍不住，動了動手腳，讓榴彈使用不盡。然後，嘿！嘿！

```
A>S.'DEB B:OPWOLF.EXE
Microsoft (R) Symbolic Debug Utility  Version 4.00
Copyright (C) Microsoft Corp 1984, 1985.  All rights reserved.

Processor is [80286]
-
-
-
-G=30 39A
AX=1474  BX=0081  CX=0000  DX=1925  SP=01F8  BP=DC8E  SI=E7CD  DI=27AF
DS=1474  ES=1444  SS=1454  CS=1474  IP=039A   NV UP EI PL NZ NA PO NC
1474:039A 2EFF1E0103     CALL   FAR CS:[0301]                    CS:0301=DC5C
-
-
-T
AX=1474  BX=0081  CX=0000  DX=1925  SP=01F4  BP=DC8E  SI=E7CD  DI=27AF
DS=1474  ES=1444  SS=1454  CS=3CBA  IP=DC5C   NV UP EI PL NZ NA PO NC
3CBA:DC5C 2E8C064EDC     MOV    CS:[DC4E],ES                     CS:DC4E=0000
-
-
-E CS:C6FF
3CBA:C6FF  2E.90
3CBA:C700  FF.90   0E.90   9E.90   4F.90
-
-
-E CS:939E
3CBA:939E  06.05
-
-
-G
```

/陳威丞

嘿！血洗戰場，只見榴彈四處飛竄，一片火海，真過癮，連最後的 Boss 也像小貓一樣；若您也老是過不了關，弄得近乎不平衡或已經……建議也來血洗一番，如何？！

修改的方法很簡單，首先需準備 Debug 或 Symdeb 之類的程式，然後載入 Opwolf.EXE 檔，當載入完成後使用 G（go）指令執行30至39A，接著 T（trace）一次，然後用 E（enter）修改六個 bytes，到此已經修改完成了，再用一次執行指令 G 就可進入遊戲。

INDIANA JONES and the Last Crusade

聖戰奇兵（動作版）

•防彈衣篇•

各位擁有聖戰奇兵.動作版的玩者，有時，玩到只剩一些些生命力，卻不小心被子彈或飛刀射中，只好捲土重來而懊惱，罵出一些聽都不能聽的話；只要祭出 PC-TOOLS 將 INDY.COM 檔的第64磁區，將下列劃線處改為00，如果被子彈、飛刀射中，生命都不會減少。

```
PC Tools Deluxe R4.21
------------------------------Sector Edit Service-------------
Path=A:\*.*
File=INDY.COM           Relative sector 0000064, Clust 00034,
                        Disk Abs Sec 0000076
Displacement ------------------- Hex codes--------------------
 0256(0100)  83 44 02 04 BB F8 FF BA 00 00 E8 D2 06 75 62 BB
 0272(0110)  08 00 BA 00 00 E8 C7 06 75 57 83 44 02 04 BB F8
 0288(0120)  FF BA 00 00 E8 B8 06 75 48 BB 08 00 BA 00 00 E8
 0304(0130)  AD 06 75 3D C3 80 3E EF 03 00 74 11 80 2E EF 03
 0320(0140)  0A 73 05 C6 06 EF 03 00 56 E8 D3 24 5E C6 44 0A
 0336(0150)  FE 81 7C 14 00 F0 74 19 BB F8 FF BA 00 00 E8 7E
 0352(0160)  06 74 87 BB 08 00 BA 00 00 E8 73 06 75 03 E9 79
 0368(0170)  FF C7 44 14 00 F0 FE 44 08 80 64 08 0F 8A 44 08
 0384(0180)  FE C8 D0 E8 3C 03 73 36 B4 00 A3 1A 04 BB 00 00
 0400(0190)  BA 00 00 E8 49 06 74 14 BF B8 15 83 3E 18 04 00
 0416(01A0)  74 0D BF C1 15 83 3E 18 04 01 74 03 BF C7 15 A1
 0432(01B0)  1A 04 D0 E0 B4 00 8B D8 8A 01 88 44 06 C3 C6 44
 0448(01C0)  0A FF C3 80 3E EC 03 00 74 03 E9 57 FD FE 06 EC
 0464(01D0)  03 80 3E ED 03 00 74 4D FE 0E ED 03 E8 F4 35 E9
 0480(01E0)  71 00 56 57 BF 26 04 80 7D 0A FD 73 0E C6 45 0A
 0496(01F0)  09 B8 03 00 E8 62 04 C6 45 08 00 5F 5E C3 C6 44
```

（劃線處：0496(01F0) 行之 03）

/D.A.D



變形金剛資料修改

/陳溫誠

你是否已經駕著防衛總部調派給你的 Wibarm 座機，順利地找出控制裝置，並修護主控室了呢？若你是按步就班地完成任務的話，那你可稱得上是位「神童」。老實說，在任務剛開始時，Wibarm 的能力及能量都很弱，必須在戰鬥與探險中賺取經驗來增進力量，因此常處於挨打的狀態下，四處竄逃，再加上迷宮中的九拐十八彎，早已玩得昏頭轉向，故經常棄機而逃。

為了重整各位玩家的往日雄風，本人特提出一些資料及心得供各位參考：

1.在遊戲進行中儲存遊戲進度。
2.在 PC-TOOLS 下按 E 鍵來編輯 GAMEINF. DAT 檔之 Sector 0。
3.將表一劃線的地方，改成表二的值，而後 Save 起來，如此你便擁有強大的武力及裝備。

關於表一劃線的值之涵意如下列分析：

1.Byte 2：速度
2.Byte 3：護盾強度

以上兩個值改了以後，在遊戲中似乎看不出有何太大之變化。

3.Byte 9，10：能量
4.Byte13，14：能力

以上兩個值最大為 FF 7F，但由於遊戲中會因打敗怪物或撿起某些東西，而使能力增加；由於能力的值最大為30000，因此我們所修改的值會自動變為3075。

5.Byte15：損壞度，其最佳狀態為00。
6.Byte20：KEY UNIT（用於開門）
Byte22：ENERGY CHARGER（能源補充器）
Byte23：REPAIR SYSTEM（修理系統）
Byte35：MASTER KEY UNIT（開啟藏有 Master Unit Gate Key 之門）
Byte39：TRANSPORTER（輸送機）
Byte40：MATTOCK（打通某些牆之工具）

這些值最大為 FF，但考慮到若途中再拾獲時，其物之擁有數會減為 0，故在此設定為 7F。

7.Byte81，82：ENERGY MAX，此值最大為FF 7F，也就是說在使用能源補充器時，其能量便可達到32767。
8.Byte88：地圖狀態，00 表示地圖可正常顯示；01 表示地圖無法使用。

有了良好的配備，我們便可放心地出任務了，接著下來再提供一些本人遊戲的心得給各位參考：

1.本遊戲共有四大關，其迷宮的困難度隨著增加。
2.當你在一個龐大的迷宮中繞不出來時，可用 TRANSPORTER 傳送到迷宮出口。
3.在第三、四關時，有些迷宮入口被一些東西所封閉，你不必在那裏停留，因為它們必須從其他的迷宮中進出這些出入口。
4.當你遇到母船的補給入口處時，最好不要進去，因為進去後它會將我們所修改的值改變，所以我們可利用身上的能源補充器

及修理系統來進行維修。

5.在迷宮中最好仔細判斷地圖，由於所有的迷宮都包含在這張地圖上，因此當地圖中有一小塊未顯示出來時，你必須判斷它是在這個迷宮中或其在其他迷宮中，因為其中說不定就有你想找的物件。

6.有些牆是可以穿透的，有些必須用 MATT-OCK 來打穿。

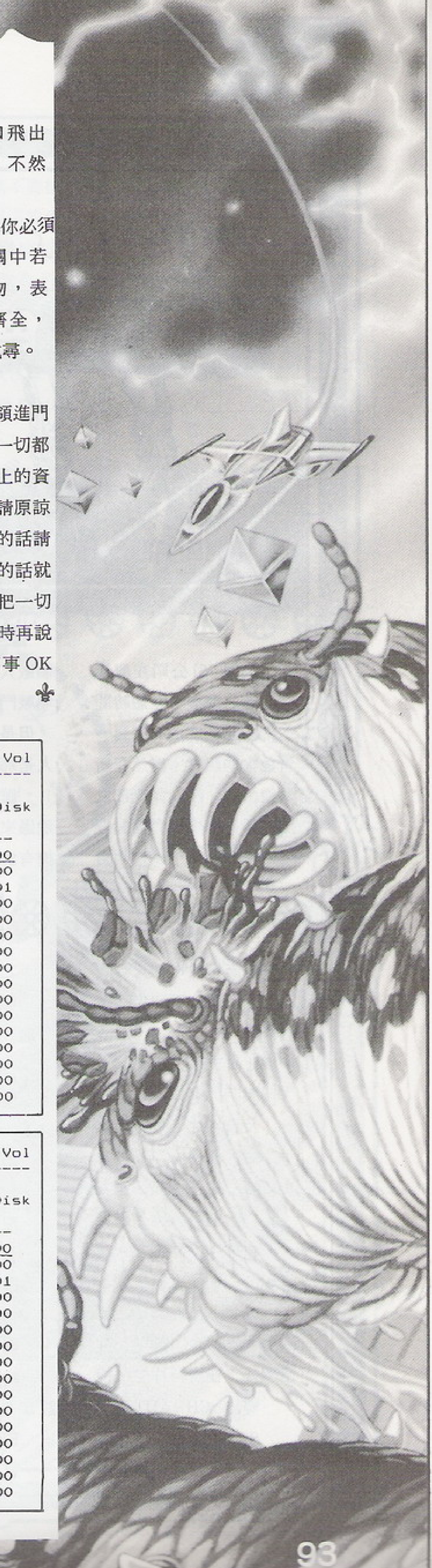
7.普通的門上都畫有一條橫線，若畫上二條橫線的門就必須用 MASTER KEY UNIT 來打開。

8.在第三關進入第四關中會有密碼提示，此密碼乃決定你是否完成所有任務的關鍵，若你沒看到密碼時，表示你尚有一些物件未擁有，必須再到前幾關先找尋，但第三關進入第四關的密碼提示畫面只會出現一次。

9.在第四關中若找到最後一個 Master Unit Gate Key，它會請你輸入密碼，若你沒看到碼或一時忘了，請鍵入3952，而後警報器動作，你必須在限定時間內從出口飛出，以完成任務，不然的話………。

10.在第三關有一人你必須要打倒；第四關中若有打不死的怪物，表示你物件尚未齊全，請至其他地方找尋。

總之，「師父領進門、修行在個人」，一切都得靠自己去玩。以上的資料若有不周之處敬請原諒，萬一你還玩不完的話請發出求救聲，不然的話就等我那天抽筋，想把一切地圖中的細節刊出時再說吧！最後祝各位萬事 OK。



表一

```
PC Tools Deluxe R4.21                                         Vol
-------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=B:\WIBARM.DAT\*.*
File=GAMEINF.DAT    Relative sector 0000000, Clust 00270, Disk

Displacement ----------------- Hex codes---------------------
 0000(0000)   00 0A 0A 0A 38 64 50 F2 00 43 18 0A 00 30 15 00
 0016(0010)   04 00 00 00 05 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)   00 00 00 05 00 00 00 05 05 64 00 00 00 00 00 01
 0048(0030)   02 1A 01 FF 09 00 00 06 00 00 00 02 18 10 00 00
 0064(0040)   18 F0 00 6E 0E 0A 0C 47 1D 3C 0C 4D 04 04 00 00
 0080(0050)   01 F0 10 0A 00 30 75 01 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)   4D 55 53 49 43 20 20 20 44 41 54 20 00 00 00 00
 0112(0070)   00 00 00 00 00 00 67 00 21 00 08 00 62 54 00 00
 0128(0080)   53 4D 41 4C 4C 44 41 54 44 41 54 20 00 00 00 00
 0144(0090)   00 00 00 00 00 00 70 00 21 00 1E 00 01 10 00 00
 0160(00A0)   42 41 43 4B 47 52 4E 44 44 41 54 20 00 00 00 00
 0176(00B0)   00 00 00 00 00 00 77 00 21 00 23 00 00 05 00 00
 0192(00C0)   4D 41 50 44 41 54 41 34 44 41 54 20 00 00 00 00
 0208(00D0)   00 00 00 00 00 00 C0 08 21 00 E6 00 00 28 00 00
 0224(00E0)   4D 41 50 44 41 54 41 31 44 41 54 20 00 00 00 00
 0240(00F0)   00 00 00 00 00 00 A1 08 21 00 30 00 00 28 00 00
```

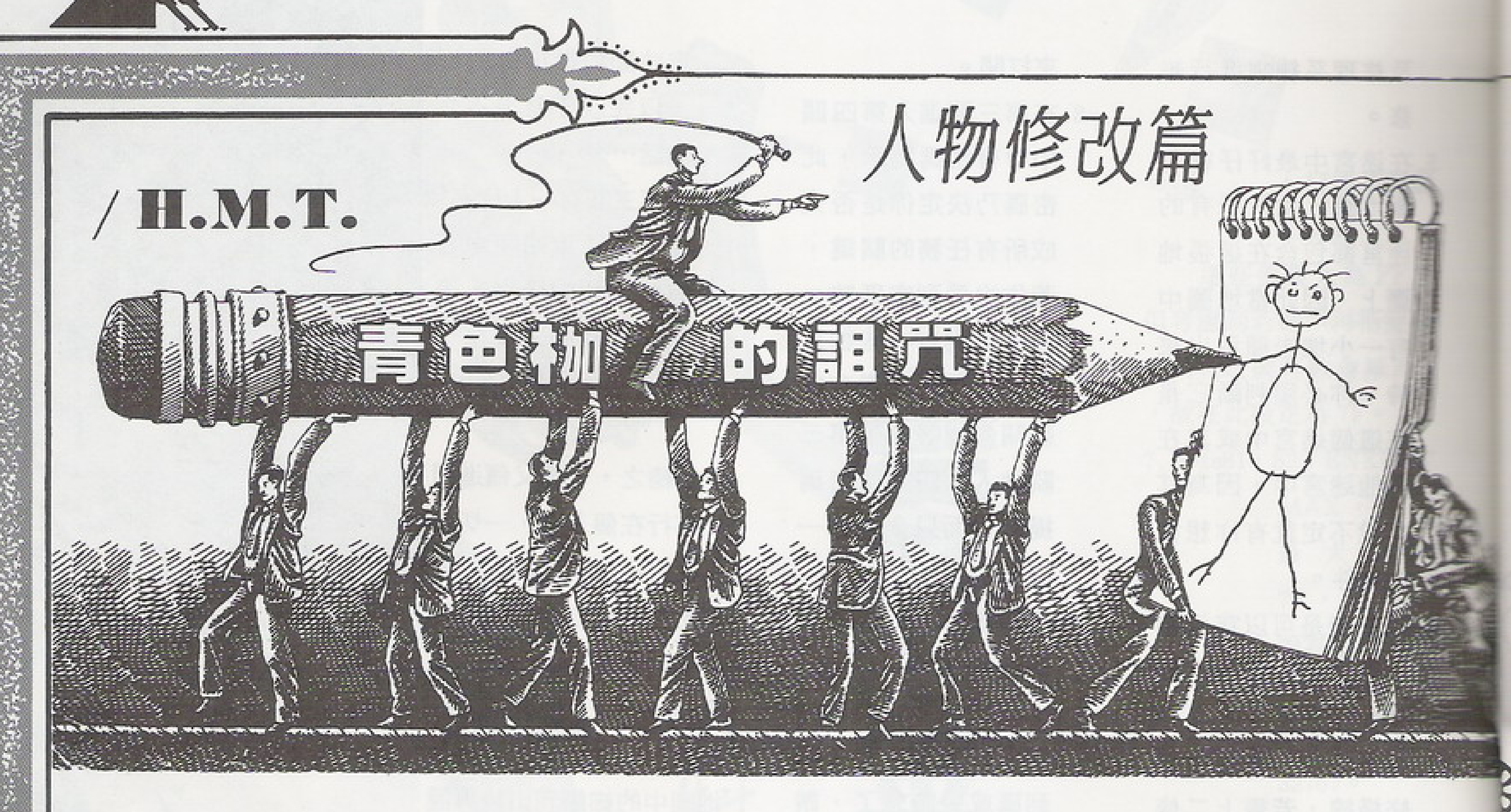
表二

```
PC Tools Deluxe R4.21                                         Vol
-------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=B:\WIBARM.DAT\*.*
File=GAMEINF.DAT    Relative sector 0000000, Clust 00270, Disk

Displacement ----------------- Hex codes---------------------
 0000(0000)   00 0A EF EF 38 64 50 F2 00 FF 7F 0A 00 FF 7F 00
 0016(0010)   04 00 00 00 7F 00 7F 7F 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)   00 00 00 7F 00 00 00 7F 7F 64 00 00 00 00 00 01
 0048(0030)   02 1A 01 FF 09 00 00 06 00 00 00 02 18 10 00 00
 0064(0040)   18 F0 00 6E 0E 0A 0C 47 1D 3C 0C 4D 04 04 00 00
 0080(0050)   01 FF 7F 0A 00 30 75 01 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)   4D 55 53 49 43 20 20 20 44 41 54 20 00 00 00 00
 0112(0070)   00 00 00 00 00 00 67 00 21 00 08 00 62 54 00 00
 0128(0080)   53 4D 41 4C 4C 44 41 54 44 41 54 20 00 00 00 00
 0144(0090)   00 00 00 00 00 00 70 00 21 00 1E 00 01 10 00 00
 0160(00A0)   42 41 43 4B 47 52 4E 44 44 41 54 20 00 00 00 00
 0176(00B0)   00 00 00 00 00 00 77 00 21 00 23 00 00 05 00 00
 0192(00C0)   4D 41 50 44 41 54 41 34 44 41 54 20 00 00 00 00
 0208(00D0)   00 00 00 00 00 00 C0 08 21 00 E6 00 00 28 00 00
 0224(00E0)   4D 41 50 44 41 54 41 31 44 41 54 20 00 00 00 00
 0240(00F0)   00 00 00 00 00 00 A1 08 21 00 30 00 00 28 00 00
```

人物修改篇

/H.M.T.



很高興SSI公司在繼光芒之池後，在短時間內推出光芒之池的續篇一青色枷的詛咒。雖然在新的遊戲中，沒有如光芒之池一般（一場戰鬥面對五、六十個甚至上一、兩百個敵人）的戰鬥狀況，一場戰鬥頂多二十幾個敵人，但是……那二十多個敵人是那麼容易解決嗎？

雖然，新創設或是傳送過來的人物一開始便可擁有30～80不等的生命點數，但若遇到「硬」一點的打鬥，再加上開始時MONEY有限，無法買到好的武器及盔甲，在戰鬥結束後，不是我方人員被幹掉一些，不然就是生命點數只剩下可憐的幾點了。那麼英雄們去除詛咒的希望便很渺茫了。有鑑於此，筆者特在此寫下青色枷的詛咒之人物修改篇，以利各個RPG之狂熱者進行遊戲，以得到完美的結局。

有志修改人物資料的同志們，請依下列步驟進行修改。

步驟1：先依操作手冊之說明，製作遊戲備份及資料片（即SAVE磁片）。

步驟2：先創造或傳送人物，並將人物存入資料片中（註Ⅰ）。

步驟3：一切就緒之後，先回到DOS，再進入PCTOOLS中。

步驟4：在資料片中，搜尋出 CHRADTJ1．SAV（即進度J之第一個成員）並依表一之對應位置及對應值修改之即可。

步驟5：進入青色枷詛咒，開始將那些可恨的怪物一個一個幹掉吧！

註Ⅰ：由於青色枷的詛咒中，創造人物的手續繁雜，若是玩家們又沒有硬碟的話，速度會變得很慢（因為讀取及存檔的速度都很慢），故請各位玩家們「耐心地」創造人物吧！

註Ⅱ：生命點數最大值為FF_{16}，即255_{10}；但注意，若是修改為FF，則在休息（REST）超過一天之後，生命點數會降到0，故筆者在此建議玩家不妨改少一點（如FE_{16}，即254_{10}），就不會變成0了。（註Ⅵ）

註Ⅲ：錢幣之多寡雖然沒有限制，但若修改成太多錢，則會造成OVERLOAD，而無法再拾取或是購買任何裝備。

註Ⅳ：法術，是非常非常很重要的部分，亦是本遊戲的重心。若是一級級地升，一項項地學，就是學到死也學不完。偷偷告訴你，只要在第0磁區，從＄121～＄214全部改成01就可以學會所有的法術。

當你進入遊戲之後，請在紮營的狀態下，選擇「記憶法術」（MAGIC+MEMORY），再選你要記憶的法術就可以。（只要你可記憶法術之次數不為0，就可以一直選擇你所需要的各項法術，一直到記憶法術的次數為0



或是不想再選為止，你將驚訝地發現竟可以記憶那麼多項法術。

註Ⅴ：經驗點數，是升級的要素。由於本遊戲與光芒之池一樣，升級之後，經驗點數就會下降（如：你改成100000，而你升至等級6只須70000，則在升級之後，你的經驗點數就會降至70000），故筆者在此建議玩家不要管這些數字，只要在等級修改位置，將等級改高即可。

註Ⅵ：在此告訴各位一個秘招，只要在未進行冒險前（修改之後），用M之功能，在生命點數之位置上調整時，隨便按一下 → ，則數字會變成15，然後再EXIT（注意：千萬不要按下KEEP）則你的生命點數就會變成254（假使你修改為FE的話）。

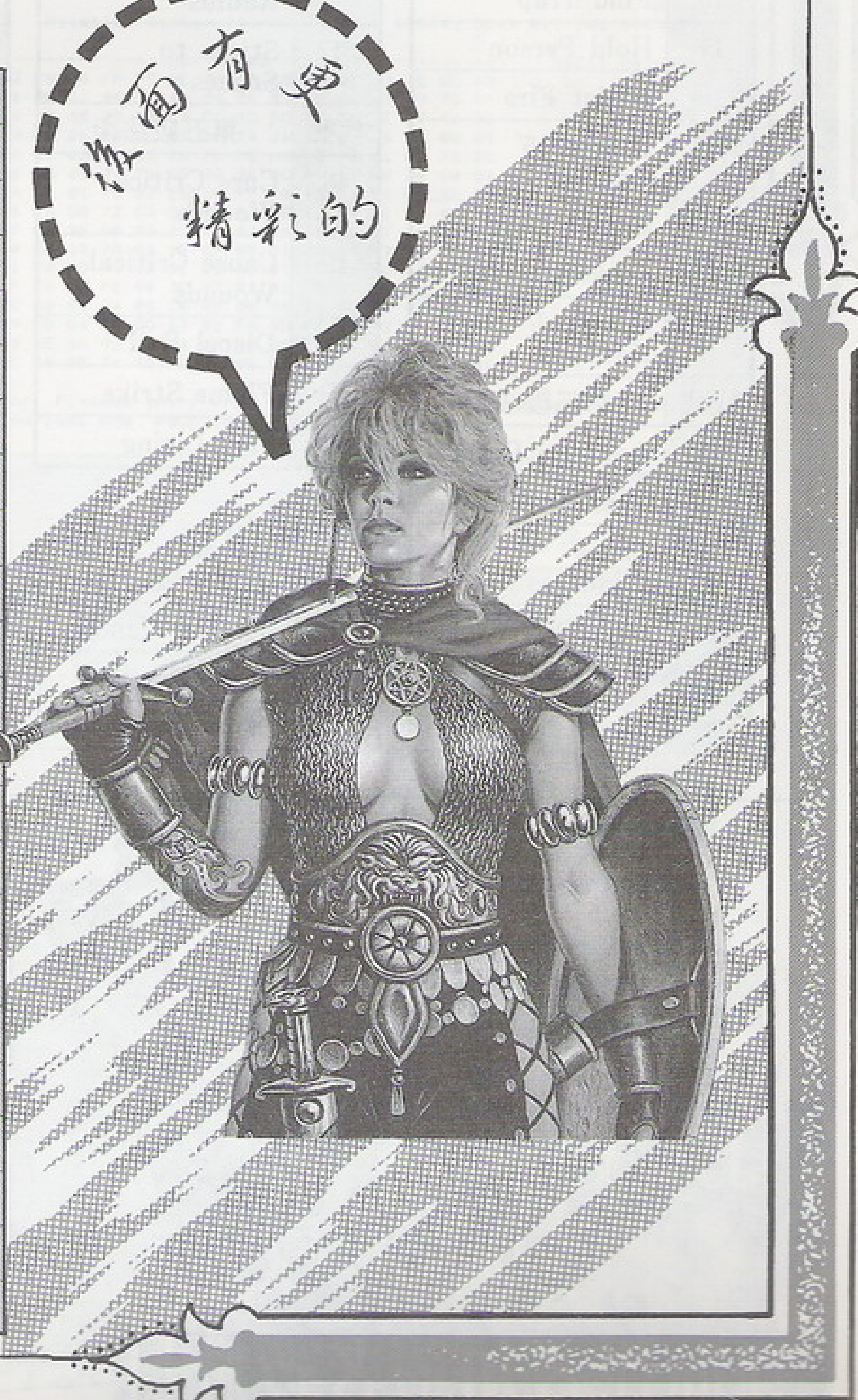
※以上所指的是只有單項職業之等級修改位置，其修改值為等級6→06，等級12～0C……依此類推。

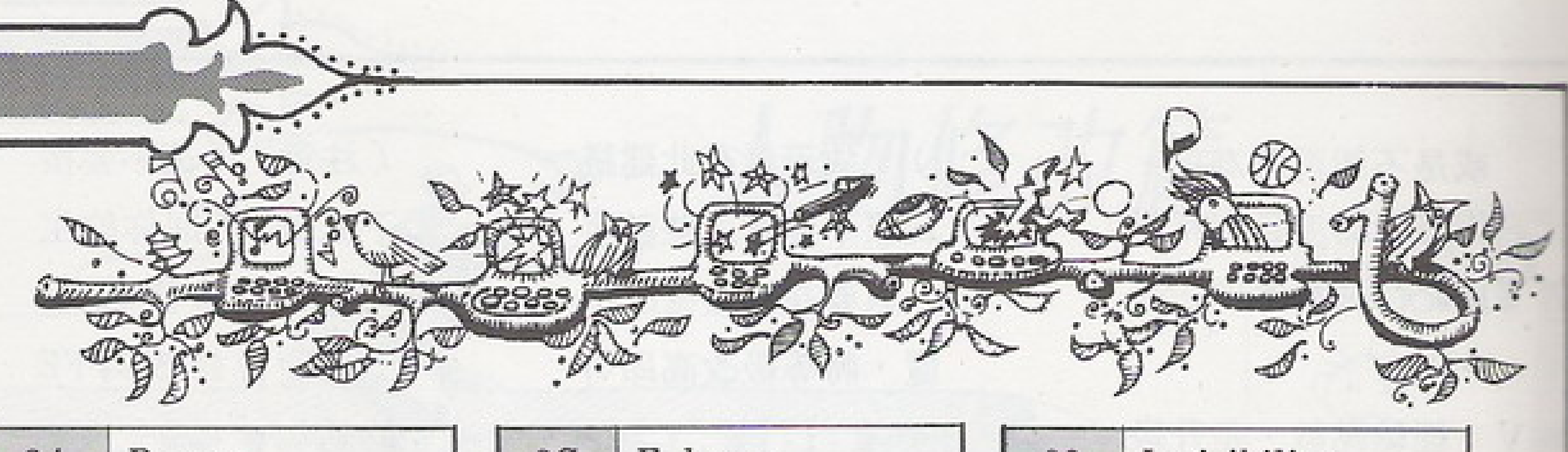
※若是多重職業者，如戰士／賊，則修改位置為$267，$271，但請注意等級之最高限制（請參閱操作手冊）。

等級修改位置	
牧　師	$265
戰　士	$267
遊　俠	$268
流浪者	$269
法　師	$270
小　偷	$271

※表一：

修改位置	名　稱	修　改　值
$00～$15	姓名	不用修改
$16，$17	力量	00～64，00～64
$18，$19	智慧	00～64，00～64
$20，$21	睿智	00～64，00～64
$22，$23	敏捷度	00～64，00～64
$24，$25	體質	00～64，00～64
$26，$27	魅力	00～64，00～64
$28，$29	最大力量值	00～64，00～64
$67～$113	所記憶之法術(見表2)	
$118	年齡	00～FF
$120	生命點數上限	00～FF（註Ⅱ）
$121～$214	所學會的法術	見註Ⅳ
$251，$252	銅幣	00～FF，00～FF
$253，$254	銀幣	00～FF，00～FF
$255，$256	金銀合幣	00～FF，00～FF
$257，$258	金幣	00～FF，00～FF
$259，$260	白金幣	00～FF，00～FF
$261，$262	寶石	00～FF，00～FF
$263，$264	珠寶（註Ⅲ）	00～FF，00～FF
$301～$305	牧師各級法術次數	不用修改
$311～$315	法師各級法術次數	00～FF，00～FF
$329～$332	經驗點數	00～FF





※表二：

牧師法術

代號	第一級法術
01	Bless
02	Curse
03	Cure Light Wounds
04	Cause Light Wounds
05	Detec Magic
06	Protection From Evil
07	Protection From Good
08	Resist Cold
代號	第二級法術
16	Find Trap
17	Hold Person
18	Resist Fire
19	Silence 15′ Radius
1A	Slow Poison
1B	Snake Charm
1C	Spiritual Hammer
代號	第三級法術
24	Animate Dead
25	Cure Blindness
26	Cause Blindness
27	Cure Disease
28	Cause Disease
29	Dispel Magic
2A	Prayer
2B	Remove Curse
2C	Bestow Curse
代號	第四級法術
38	Cure Serious Wounds
39	Cause Serious Wounds
3A	Neutralize Poison
3B	Poison
3C	Protection From Evil 10′ Radius
3D	Sticks to Snakes
代號	第五級法術
48	Cure Critical Wounds
49	Cause Critical Wounds
4A	Dispel Evil
4B	Flame Strike
4C	Slay Living

魔法師法術

代號	第一級法術
09	Burning Hands
0A	Charm Person
0B	Detec Magic
0C	Enlarge
0D	Reduce
0E	Friends
0F	Magic Missile
10	Protection From Evil
11	Protection From Good
12	Read Magic
13	Shield
14	Shocking Grasp
15	Sleep
代號	第二級法術
1D	Detect Invis-ibility
1E	Invisibility
1F	Knock
20	Mirror Image
21	Ray of Enfeeb-lement
22	Stinking Cloud
23	Strengh
代號	第三級法術
2D	Blink
2E	Dispel Magic
2F	Fireball
30	Haste
31	Hold Person
32	Invisibility 10′ Radius
33	Lighting Bolt
34	Protection From Evil
35	Protection From Good 10′ Radius
36	Protection From Normal Missiles
37	Slow
代號	第四級法術
3E	Charm Monsters
3F	Confusion
40	Dimension Door
41	Fear
42	Fire Shield
43	Fumble
44	Ice Storm
45	Minor Globe of invulnerability
46	Remove Curse
47	Bestow Curse
代號	第五級法術
4D	Cloud Kill
4E	Cone of Cold
4F	Feeblemind
50	Hold Monsters

勘誤啓事

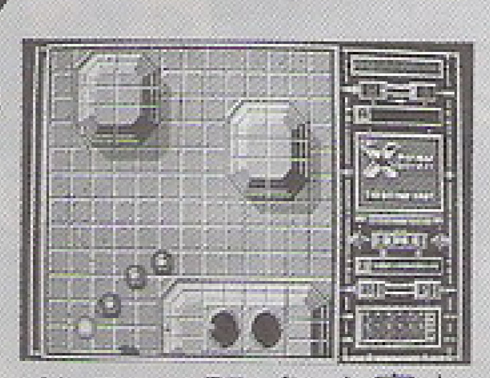
本刊第21期四川省「必勝之道」一文修改的檔案是 Disk A 中的4R.AE。

謹向作者和讀者致歉!!

氙星異形Ⅰ

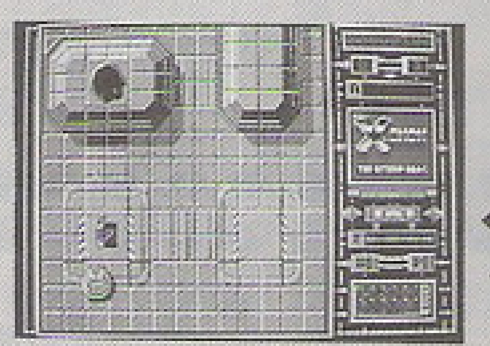
隻數修改法

／陳詠琮


拾取加强威力實物

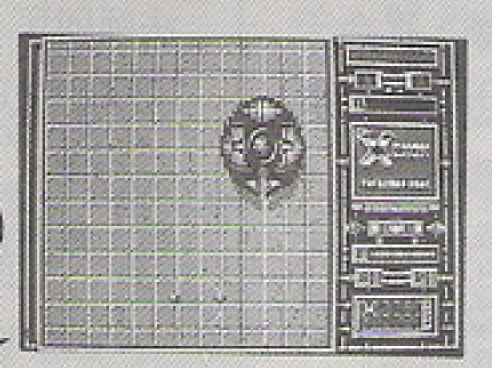
氙星異形Ⅰ是個不可多得的射擊遊戲，但缺乏氙星異形Ⅱ的續關功能，因此往往出師未捷身先死，所以筆者在連續熬夜幾日後，終於找出氙星異形Ⅰ的修改位置，修改法如下：首先載入PC-TOOLS程式選擇XENCGA.EXE按[F1]鍵跳至下方，鍵入0E CC 48搜尋後出現圖表畫面，將畫線處改為90 90即大功告成！




討厭的炸彈跟屁蟲



我完了，大頭目你好狠！



```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol Label=CRAZY CLUB1
------------------------------Sector Edit Service-----------------------------------
Path=A:\
File=XENCGA.EXE      Relative sector 0000004, Clust 00064, Disk Rel Sec 0000136

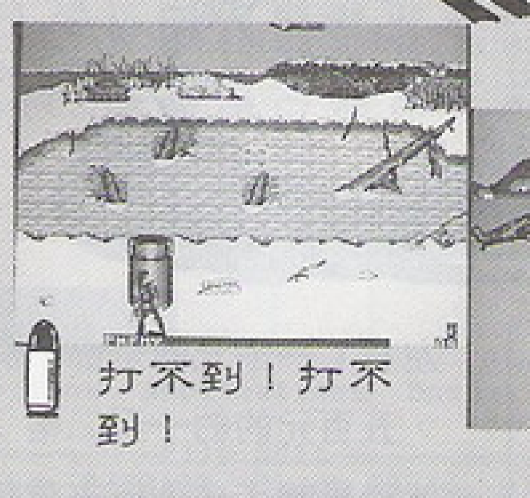
Displacement ----------------- Hex codes-------------------        ASCII value
 0128(0080)   75 03 E9 74 FF FF 0E CC 48 E8 E7 01 83 3E CC 48    u t    H    > H
 0144(0090)   09 76 06 C7 06 CC 48 09 00 83 3E CA 48 09 76 06     v    H   > H v
 0160(00A0)   C7 06 CA 48 09 00 E8 DF 4D BD 00 09 3E C7 46 00       H    M   > F
 0176(00B0)   01 00 F7 06 CA 48 01 00 74 06 3E C7 46 08 0B 00          H  t > F.
 0192(00C0)   C7 06 9C 03 00 00 E8 78 FE 80 3E A5 01 01 75 0C               x  >    u
 0208(00D0)   80 3E A5 01 01 74 F9 80 36 0C 50 01 E8 2A 60 80     >    t  6 P   *.
 0224(00E0)   3E CA 01 01 75 03 E9 10 FF E8 63 22 E8 4F 5F E8    >    u  >   c" O_
 0240(00F0)   12 26 E8 80 72 E8 D2 01 83 3E 86 03 01 75 03 E9     &  r      >    u
 0256(0100)   29 FF 83 3E 88 03 01 75 03 E9 66 FF C7 06 8A 03    )  >    u  f
 0272(0110)   00 00 E8 32 2B 83 3E 8A 03 01 75 03 E9 0C FF E8        2+ >     u
 0288(0120)   50 01 E8 4D 49 80 3E C3 01 01 75 03 E8 10 00 E8    P   MI >+   u   >
 0304(0130)   DF 5F E8 13 FE 80 3E 87 01 01 75 8A E9 F5 81 80       _       >   u
 0320(0140)   3E 0C 50 00 74 05 C6 06 0B 50 04 80 3E C3 01 01    > P t      P   >+
 0336(0150)   74 F9 E8 B4 5F BD 44 02 E8 4D 7E E8 AB 5F E8 8E    t  +_ D   M~    _
 0352(0160)   7D 80 3E 06 02 10 74 07 80 3E C3 01 01 75 EF 80    } >   >t   >+   u
 0368(0170)   3E 0C 50 00 74 05 C6 06 0B 50 04 80 3E C3 01 01    > P t      P   >+

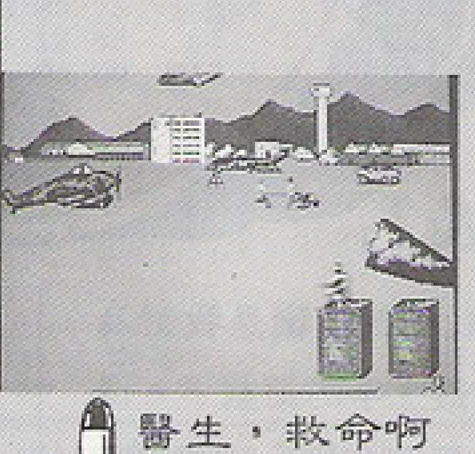
 ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

槍林彈雨



• 備註 • 限單色和 **CGA**

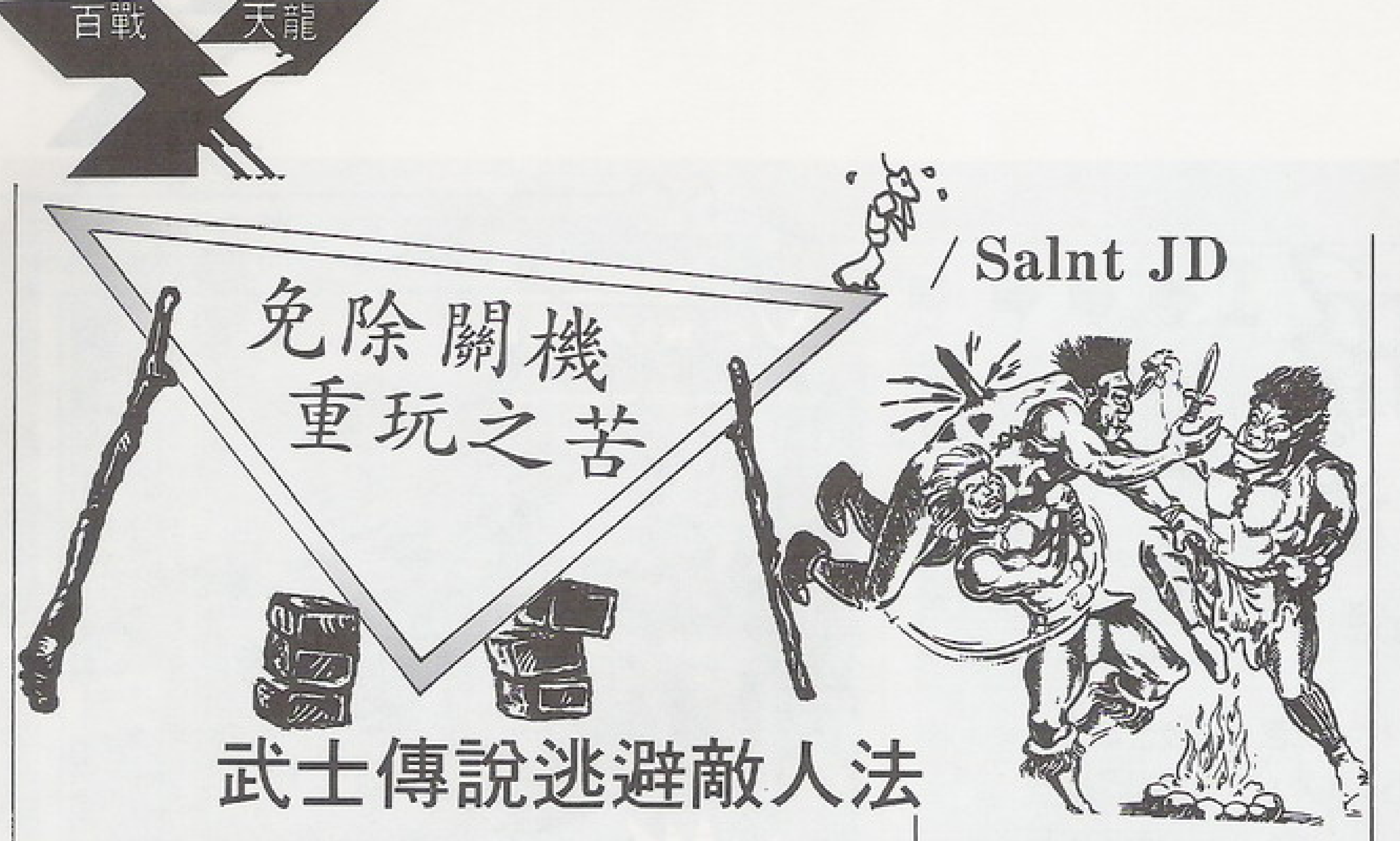

打不到！打不到！


醫生，救命啊！

這下要變炮灰了！

各位「打手」想必一定嚐到名符其實的槍林彈雨吧！本人也曾為了那些坦克、直升機而※△□×…但在無意中發現了[P]鍵，可使你從容上戰場，不畏敵人的炮火，且手榴彈無限；另外聲音消除鍵並非[S]，而是[M]，提出來供大家參考。

CABAL



/ Salnt JD

武士傳說逃避敵人法

武士傳說是個還算不錯的 RPG 遊戲。圖形精美、戰鬥逼真，以人體圖形來表示受傷部位，更是前所未見，非常耐玩耐看。

而在十八期軟體世界雜誌中，XYZ 將之列為「關機級」遊戲，原因不外乎戰鬥時可能碰到某些超強的敵人，如 Cyclope 等，一隻就夠受的了，何況有時十幾隻一起來。不跑，等著送死吧！跑了，武器又全沒了，得花掉住旅館的老本再去買一次武器，真是麻煩透頂。在此提供一個方法：平時就要有備戰的準備。每次出城前，都要把武器放在備用狀態下，即掛在腰帶上（盾和弓箭除外），然後隨意走走。最好是騎馬，並每次都進入戰鬥。然後就看看敵人是什麼玩意兒，如果好欺負，毫不猶疑，幹上去；如果看了就怕，趕快溜吧！沒關係，你一樣東西都不會丟的，只要你不將其出鞘。

用這個方法，可免除一看苗頭不對立刻關機之苦；也可免除你家的 Reset 鍵經常送修，祝各位玩得愉快！



/ J&L

梅杜莎的指環是我認為最上手的遊戲了。但是如果沒有錢，什麼中興復國？想都別想！筆者對修改程式是一竅不通，所以只有慢慢存，慢慢攢，卻在無意中發現幾項有趣的事，提供給大家參考。

一、「較」快速賺錢法：

當手中的錢約有二十萬時，就可以使用此法去賭場賭博，賭注約七千元左右（一千元的全部下滿，五百元的約一至二格）。如果輸了，則出來重新取出檔案；贏了，也要出來，進行存檔。手上的錢若有約二十六萬，則去銀行存錢，讓手上的錢又只剩二十二萬，然後重覆上面的步驟，直到賺夠為止。

二、增加可召募的兵員：

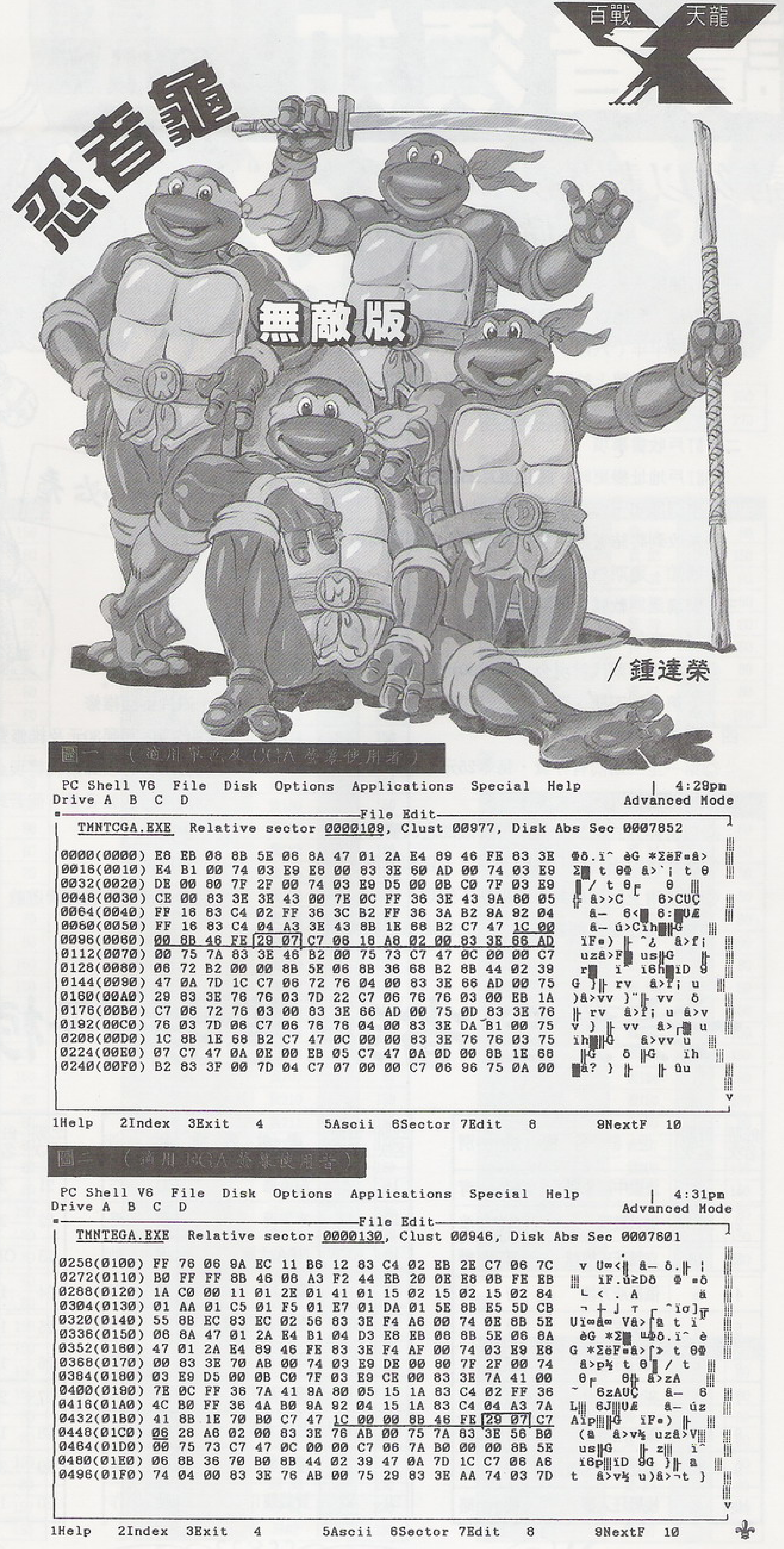
你是否常因這個城市可召募的兵員太少，而感到煩惱！沒關係，從今天起，你要多少士兵就有多少士兵。先去賭場賭博，然後故意輸，一定要輸。出來後，重新取出檔案，然後你到公園看看發生了什麼事（這個方法偶而會失靈，失靈的話，就換別的城市試試）。

三、找出礦藏並減少經費：

要找到礦藏就必須要有斥候。（建議：斥候約召募五百名左右，如此一次可找到較多處礦藏）然後出城，到一塊空地上開始尋找，如果斥候們找到了礦藏的座標，馬上記錄下來，然後回城，重新取出檔案。若要出去開礦，一定會耗費許多的時間，也會耗費許多軍費，所以出去前，先把大部分的士兵放到城市的軍營裡，大概只要留下一些步兵及魔法師即可（使用此法時，所在的城市必須是自己統治的）。

四、輕輕鬆鬆地占領城市：

各位朋友，你是不是常常準備了裝備齊全的軍隊，卻被敵人殺個精光。現在，我再教你們一個方法，可以節省許多不必要的開支並且擁有一座城市。先進入欲占領的城市，並存檔，然後開始招兵買馬，如果士兵不夠，則使用第三個方法。（注意！不必去買任何裝備！若士兵不夠，要使用方法三時，要先存檔，要存到另一個檔案中）大概招募四千名左右就綽綽有餘了！出城後，馬上就攻城，這樣就可以取得一座城市了（每一種兵都要進攻，斥候可不必）。



忍者龜 無敵版

／鍾達榮

玩過忍者龜的 PC 玩家們，一定稱讚此遊戲從任天堂卡匣移植到 PC 上，實在是做得太漂亮了！無論在畫面色彩的精緻程度或動作的流暢，均堪稱一流。若再加上**魔奇音效卡**的動聽音效，其享受決不輸電視遊樂器。但當家們操縱著四位「龜俠」去解救可愛的女記者艾普洛時，是否常因遊戲難度稍高了些或者手指不夠靈活（技術不佳），讓四位「龜俠」眼睜睜地慘死於電腦螢幕上，變成「龜肉餅」，卻了無對策呢？也許各位玩家奮力拚到關尾，可是生命力所剩無幾，根本不足以對付守關者而飲恨…。

不過，諸位龜迷切勿放棄這難得的好遊戲，讓筆者教您，如何使您的「龜俠」擁有「金剛不壞之身」，勇如藍波般，突破重重的難關，實現偉大的願望…。

執行 PCTOOLS，使用檔案搜尋功能 Find，找尋 TMNTCGA．EXE（附註：EGA 的玩家，請找尋 TMNTEGA．EXE）中 IC 00 00 8B 46 FE 29 07，這幾個 bytes，然後將29 07 改為 90 90，之後，您的遊戲即成「無敵版」啦！不信的話，進入遊戲之後，請「勇敢」地衝向敵人，並看生命值是否減少！？怎樣？過癮吧？不要客氣，大開殺戒吧！

祝各位玩家早日解救可愛的女記者艾普洛。

圖一 （適用單色及CGA螢幕使用者）

```
PC Shell V6  File  Disk  Options  Applications  Special  Help       | 4:29pm
Drive A  B  C  D                                              Advanced Mode
------------------------------File Edit------------------------------
  TMNTCGA.EXE  Relative sector 0000109, Clust 00977, Disk Abs Sec 0007852

0000(0000) E8 EB 08 8B 5E 06 8A 47 01 2A E4 89 46 FE 83 3E
0016(0010) E4 B1 00 74 03 E9 E8 00 83 3E 60 AD 00 74 03 E9
0032(0020) DE 00 80 7F 2F 00 74 03 E9 D5 00 0B C0 7F 03 E9
0048(0030) CE 00 83 3E 3E 43 00 7E 0C FF 36 3E 43 9A 80 05
0064(0040) FF 16 83 C4 02 FF 36 3C B2 FF 36 3A B2 9A 82 04
0080(0050) FF 16 83 C4 04 A3 3E 43 8B 1E 68 B2 C7 47 1C 00
0096(0060) 00 8B 46 FE 29 07 C7 06 18 A8 02 00 83 3E 66 AD
0112(0070) 00 75 7A 83 3E 46 B2 00 75 73 C7 47 0C 00 00 C7
0128(0080) 06 72 B2 00 00 8B 5E 06 8B 36 68 B2 8B 44 02 39
0144(0090) 47 0A 7D 1C C7 06 72 76 04 00 83 3E 66 AD 00 75
0160(00A0) 29 83 3E 76 76 03 7D 22 C7 06 76 76 03 00 EB 1A
0176(00B0) C7 06 72 76 03 00 83 3E 66 AD 00 75 0D 83 3E 76
0192(00C0) 76 03 7D 06 C7 06 76 76 04 00 83 3E DA B1 00 75
0208(00D0) 1C 8B 1E 68 B2 C7 47 0C 00 00 83 3E 76 76 03 75
0224(00E0) 07 C7 47 0A 0E 00 EB 05 C7 47 0A 0D 00 8B 1E 68
0240(00F0) B2 83 3F 00 7D 04 C7 07 00 00 C7 06 96 75 0A 00

1Help  2Index  3Exit  4    5Ascii  6Sector 7Edit  8    9NextF  10
```

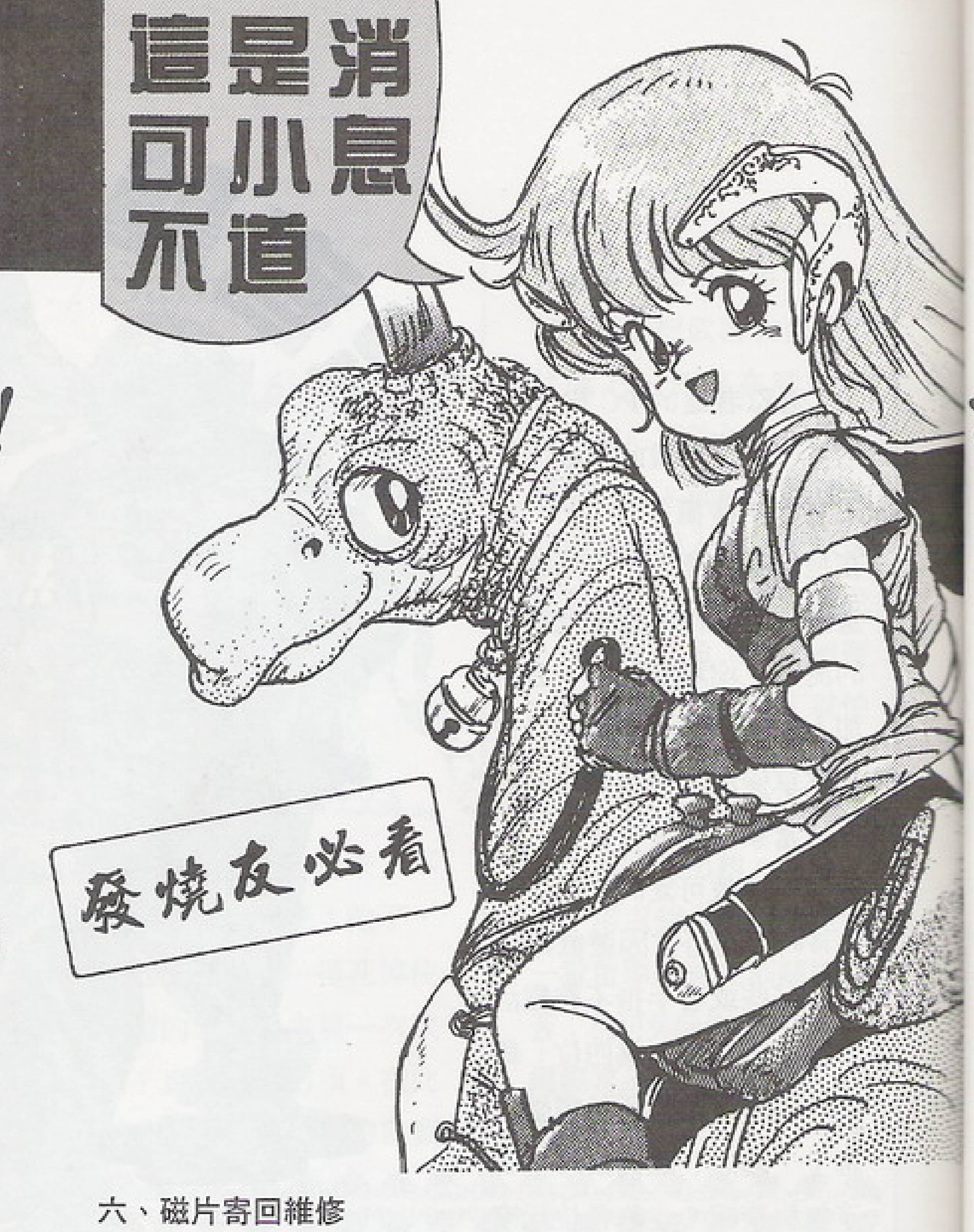
圖二 （適用EGA螢幕使用者）

```
PC Shell V6  File  Disk  Options  Applications  Special  Help       | 4:31pm
Drive A  B  C  D                                              Advanced Mode
------------------------------File Edit------------------------------
  TMNTEGA.EXE  Relative sector 0000130, Clust 00946, Disk Abs Sec 0007601

0256(0100) FF 76 06 9A EC 11 B6 12 83 C4 02 EB 2E C7 06 7C
0272(0110) B0 FF FF 8B 46 08 A3 F2 44 EB 20 0E E8 0B FE EB
0288(0120) 1A C0 00 11 01 2E 01 41 01 15 02 15 02 15 02 84
0304(0130) 01 AA 01 C5 01 F5 01 E7 01 DA 01 5E 8B E5 5D CB
0320(0140) 55 8B EC 83 EC 02 56 83 3E F4 A6 00 74 0E 8B 5E
0336(0150) 06 8A 47 01 2A E4 B1 04 D3 E8 EB 08 8B 5E 06 8A
0352(0160) 47 01 2A E4 89 46 FE 83 3E F4 AF 00 74 03 E9 E8
0368(0170) 00 83 3E 70 AB 00 74 03 E9 DE 00 80 7F 2F 00 74
0384(0180) 03 E9 D5 00 0B C0 7F 03 E9 CE 00 83 3E 7A 41 00
0400(0190) 7E 0C FF 36 7A 41 9A 80 05 15 1A 83 C4 02 FF 36
0416(01A0) 4C B0 FF 36 4A B0 9A 82 04 15 1A 83 C4 04 A3 7A
0432(01B0) 41 8B 1E 70 B0 C7 47 1C 00 00 8B 46 FE 29 07 C7
0448(01C0) 06 28 A6 02 00 83 3E 76 AB 00 75 7A 83 3E 56 B0
0464(01D0) 00 75 73 C7 47 0C 00 00 C7 06 7A B0 00 00 8B 5E
0480(01E0) 06 8B 36 70 B0 8B 44 02 39 47 0A 7D 1C C7 06 A6
0496(01F0) 74 04 00 83 3E 76 AB 00 75 29 83 3E AA 74 03 7D

1Help  2Index  3Exit  4    5Ascii  6Sector 7Edit  8    9NextF  10
```

讀者須知



請勿以劃撥方式郵購過期雜誌！

一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一至三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

◎費用務必以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

七、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

全省銷售排行榜

22期名次	21期名次	遊戲名稱	類別
1	3	決戰中國象棋	智育
2	NEW	御封戰將	角色扮演
3	18	立體花式撞球	運動
4	5	俄羅斯方塊	智育
5	4	三國志	戰略
6	6	鑽石方塊	智育
7	1	死亡潛航 II	模擬
8	NEW	銀河飛將	動作模擬
9	10	美女撲克・歐洲版	智育
10	8	核戰狂人夢	戰略
11	2	忍者龜	動作
12	11	水滸傳	戰略
13	NEW	NBA 大賽	運動
14	7	獸王記	動作
15	NEW	激戰 M 星雲	動作
16	9	四川省	智育
17	19	撲克萬花筒	智育
18	NEW	名車大賽 II	模擬
19	17	模擬城市	模擬
20	27	雙截龍 II	動作
21	22	臉譜方塊	智育
22	20	快樂泡泡龍	動作
23	OLD	水果盤	博弈
24	12	模擬城市・地形編修	模擬
25	16	立體俄羅斯方塊	智育
26	14	行星末日戰記	戰略
27	24	梅杜莎指環	角色扮演
28	15	未來戰爭	冒險
29	30	創世紀 VI	角色扮演
30	13	百戰百勝電玩篇	動作智育



產品分類目錄



遊戲分類目錄
（前有＊表支援魔奇音效卡）

動　作

遊戲名稱	編　號	片數	售價
機動戰士	貴 6	2	150
怒 I	貴 11	1	80
惡魔城	貴 22	2	150
鬥之輓歌	貴 24	1	80
忍者大對決	貴 35	1	80
卡諾夫	貴 40	2	150
鐵手戰神	貴 42	1	80
瘋狂大毀滅	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
綠扁帽	貴 53	2	150
最後的忍者	貴 59	2	150
瘋狂大賽車 I	貴 62	1	80
黑街風雲	貴 63	1	80
送報童	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
怒 II ——怒號層圈	貴 70	1	80
4×4越野大賽車	貴 76	1	80
飛艇戰士	貴 81	1	80
空降遊騎兵	貴 89	1	80
雙截龍 I	貴 94	2	150
前進高棉	貴 96	2	150
終極警探	貴101	2	150
快打旋風	貴110	2	150
威探闖通關	貴111	2	150
古巴反戰	貴114	2	150
狂飆飛車手	貴115	1	80
快打磚塊 I	貴116	1	80
時空大盜	貴117	1	80
星際征服者	貴118	1	80
小鮫立大功	貴119	1	80
龍之忍者	貴120	2	150
屠龍記	貴122	1	80
魔宮傳奇	貴125	1	80
高速賽車	貴128	1	80
魔鬼訓練營	貴129	1	80
街頭鬥士	貴130	2	150
＊空中飛鯊	貴132	2	150
＊熱血高校	貴134	2	150
＊蜘蛛人	貴138	2	150
機器戰警	貴140	1	80
蠻俠神鷹	貴141	1	80
閃電鋼球	貴143	2	150
瘋狂大賽車 II	貴144	1	80
世界怪物大競賽	貴145	2	150
時空戰士	貴146	2	150
集中火力	貴147	2	150
＊快打磚塊 II	貴148	1	80
無敵神槍	貴149	2	150
毀天滅地	貴150	2	150
魔斧	貴156	2	150
超人	貴157	2	150
＊烏茲衝鋒槍	貴159	2	150
太空小蜜蜂	貴160	1	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	2	150
毀滅戰士	貴164	1	80
殺人執照	貴165	1	80
猛鬼逛街	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
＊衝鋒飛車	貴172	2	150
異形	貴173	2	150
終極警探・電影版	貴174	2	150
雙截龍 II	貴176	1	80
武道館	貴177	2	150
槍林彈雨	貴180	2	150
＊第一滴血 III	貴181	2	150
氙星異形 II	貴182	2	150
聖劍之征	貴185	2	150
＊快樂泡泡龍	貴192	2	150
激流浪子	貴196	2	150
拼碰盤	貴199	2	150
＊波斯王子	貴200	2	150
氙星異形 I	貴201	2	150
跳跳飛球	貴202	2	150
＊惡魔城傳說	貴204	2	150
叢林之神	貴206	1	80
雲國小精靈	貴207	1	80
巴黎—達卡越野大賽	貴210	2	150
＊好夢連床	貴211	2	150
＊獸王記	貴212	2	150
＊蝙蝠俠	貴213	2	150
銀行大盜	貴217	1	80
＊油龍戲鏈	貴229	2	180
＊霹靂男兒	貴231	2	150
＊決戰俄羅斯	貴232	2	150
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
＊宇宙神風號	珍 13	4	270
＊魔鬼剋星 II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230
終極孤鷹	珍 39	4	270
出擊飛龍	珍 43	3	230
＊金牌拳王	珍 50	3	230
＊忍者龜	珍 55	4	270
＊賽車追逐戲	珍 58	4	270
＊快樂潛水伕	珍 61	3	230
＊魔境傳說	珍62	3	230
＊機動戰士 II	珍 68	3	230
＊New 星式7號	珍 72	4	270

戰　鬥

遊戲名稱	編　號	片數	售價
飛狼突擊 II	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深太空	貴 50	1	80
火狐狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150

運　動

遊戲名稱	編　號	片數	售價
天生好手	貴 5	1	80
燃燒的野球 I	貴 14	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 73	1	80
漢城奧運（上下）	貴 80	4	300
最後挑戰	貴 82	1	80
撞球大賽	貴 98	1	80
籃球1對1	貴102	2	150
強棒再出擊	貴104	2	150
＊海灘排球王	貴123	2	150
迷你高爾夫	貴124	1	80
職業網球大賽	貴189	2	189
藍天碧海風浪板	貴193	1	80
＊雪國狄斯奈	貴197	2	150
1990世界杯足球賽	貴209	2	150
＊職業高爾夫巡迴賽	貴223	2	150
立體花式撞球	貴224	1	80
NBA 大賽	貴230	2	150
＊燃燒的野球 II	珍 35	3	230

智　育

遊戲名稱	編　號	片數	售價
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮組曲	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
俄羅斯方塊 I	貴 37	1	80

神奇王國	貴 48	1	80
打 磚 塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
摩登時代	貴 67	1	80
洛城警騎	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
美女撲克・歐洲版	貴151	1	80
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
俄羅斯方塊 II	貴171	2	150
電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇 中 棋	貴184	1	80
重金屬美女	貴187	1	80
粒子世界	貴203	1	80
臉譜方塊—俄羅斯三代	貴215	2	150
撲克萬花筒	貴218	2	150
鑽石方塊	貴225	1	80
石の道	貴228	2	150
明星撲克	珍 23	3	230
炸彈小子	珍 41	3	230
四 川 省	珍 46	5	300
決戰中國象棋	珍 67	3	230
新陸軍棋	珍 75	2	180

角色扮演（RPG）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
忍者傳奇	貴 30	2	150
歐洲公路戰	貴 43	1	80
巫 術 IV	貴 56	1	80
影 之 門	貴 65	2	150
飛輪武士（上下）	貴 95	2	150
冰城傳奇 II	貴105	2	150
鐵甲爭霸戰	貴108	2	150
國王傳奇	貴113	1	80
泰坦風雲	貴186	2	150
梅杜莎指環	貴221	2	150
御封戰將	貴226	2	150
未來之魔法	珍 2	2	150
光芒之池	珍 9	3	230
魔法門 II	珍 17	3	230
冬 之 魔	珍 18	3	230
青色枷的詛咒	珍 20	4	270
銀河英雄	珍 27	2	180
克萊恩英豪	珍 40	4	270
創世紀 VI	珍 44	7	380
武士傳說	珍 45	6	340
銀色匕首之謎	珍 56	2	180
火龍之戰	珍 66	2	180
拯救地球	珍 74	3	230

模　擬（汽車）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
名車大賽 I	貴 19	1	80
GP 大賽車	貴 85	1	80
名車大賽 II	貴121	2	150
名車大賽 II 資料片	貴121	2	150
城市大賽車	貴154	1	80
古董名車大賽	貴178	2	150
風馳電掣	貴188	2	150
特技飛車	貴195	1	80
名車大賽 III	珍 70	3	230

模　擬（機車）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
超級機車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
* 方程式機車賽	貴168	2	150

模　擬（飛機）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
捍衛雄鷹	貴 28	1	80
海獵鷹戰鬥機	貴 51	2	150
俯衝轟炸機	貴 92	1	80
飛向北越	貴109	1	80
藍天使飛行特技小組	貴191	1	80
F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	290
* F-15鷹式戰鬥機 II	珍 22	2	180
* A-10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
戰鬥轟炸機	珍 42	4	270
* SU-25戰鬥機	珍 73	3	230

模　擬（直昇機）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
無敵飛狼	貴 1	2	150
* 百戰鐵翼	珍 52	2	180

模　擬（坦克）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
重金屬坦克	貴126	1	80
火 戰 車	貴131	2	150
M 4 雪曼坦克	貴190	2	150
* 裝甲雄獅	珍 38	3	290

模　擬（潛艇）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
* 688攻擊潛艇	珍 16	2	180
* 紅色風暴	珍 24	2	230
* 從海底出擊	珍 54	2	180
* 死亡潛航 II	珍 65	4	270

模　擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
火爆魚雷艇	貴103	1	80
* 砲　艇	貴198	2	150

模　擬（其他）

遊戲名稱	編 號	片數	售價
模擬城市地形編修程式	貴220	2	150
醫生也瘋狂	珍 8	3	230
模擬城市	珍 29	2	180
* 上帝也抓狂	珍 37	2	180

立體文字冒險

遊戲名稱	編 號	片數	售價
幻想空間 I	貴 21	2	150
宇宙傳奇 II（上下）	貴 25	3	230
* 蘿塞拉的冒險	珍 3	9	460
* 幻想空間 II	珍 4	6	340
* 警察故事 II	珍 7	6	340
淘 金 熱	珍 11	5	300
* 宇宙傳奇 III	珍 15	6	340
* 幻想空間 III	珍 30	8	420

* 英雄傳奇 I	珍 36	10	500
* 代碼：冰人	珍 47	9	460
* 亞瑟王傳奇	珍 51	10	500

戰　略

遊戲名稱	編 號	片數	售價
眼鏡蛇計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
信長之野望（上下）	貴 77	2	160
三國志（上下）	貴 78	3	230
聖女貞德	貴135	2	150
北 與 南	貴194	2	150
核戰狂人夢	貴205	2	150
行星末日戰記	貴219	2	150
* 楚漢之爭	貴233	2	150
水 滸 傳	珍 32	3	230
* 凱撒大帝	珍 57	3	230
長槍之役	珍 64	2	180

冒　險

遊戲名稱	編 號	片數	售價
風雲際會	貴 52	2	150
瘋狂大樓	貴 68	1	80
黑暗金字塔	貴136	1	80
地心探險	貴153	2	150
瑪雅迷蹤	貴183	2	150
極光勇士	貴222	2	150
* 聖戰奇兵・冒險版	珍 21	6	340
* 紗 之 器	珍 49	7	340
* 未來戰爭—時空冒險	珍 59	3	230
* 小人物狂想曲	珍 60	5	300
* 異形神殿	珍 63	3	230
* 猴島小英雄	珍 69	8	420

動作角色扮演

遊戲名稱	編 號	片數	售價
噬血艦長	貴106	2	150
幽城寶藏	貴133	2	150
預言奇兵	貴139	2	150
伊 蘇 國	貴155	2	150
變形金鋼	貴161	2	150
* 銀河超能力戰記	貴175	2	150
地心猟截	珍 12	3	230
仙境故事	珍 25	3	230
* 風 行 者	珍 31	3	230
* 魔界歷險	珍 48	3	340

動作冒險

遊戲名稱	編 號	片數	售價
海王星計劃	貴152	2	150
步步殺機	貴169	1	80
科羅拉多尋金記	貴208	2	150
* 太空捕快	珍 14	4	270

其　他

遊戲名稱	編 號	片數	售價
核子防衛戰	貴 13	1	80
* 水 果 盤	貴162	1	80
* 百戰百勝電玩篇	貴214	2	150
* 激戰 M 星雲	貴227	2	150
摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270
* 飛龍騎士	珍 53	4	270
* 銀河飛將	珍 71	4	270

下期預告：

長槍之役"統帥學"



請注意：一、帳號、户名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

局號：　　　　收據號碼：

主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號 4 0 4 2 3 7 4 0	郵局收款戳
	户名 謝 明 奇	

新臺幣：

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

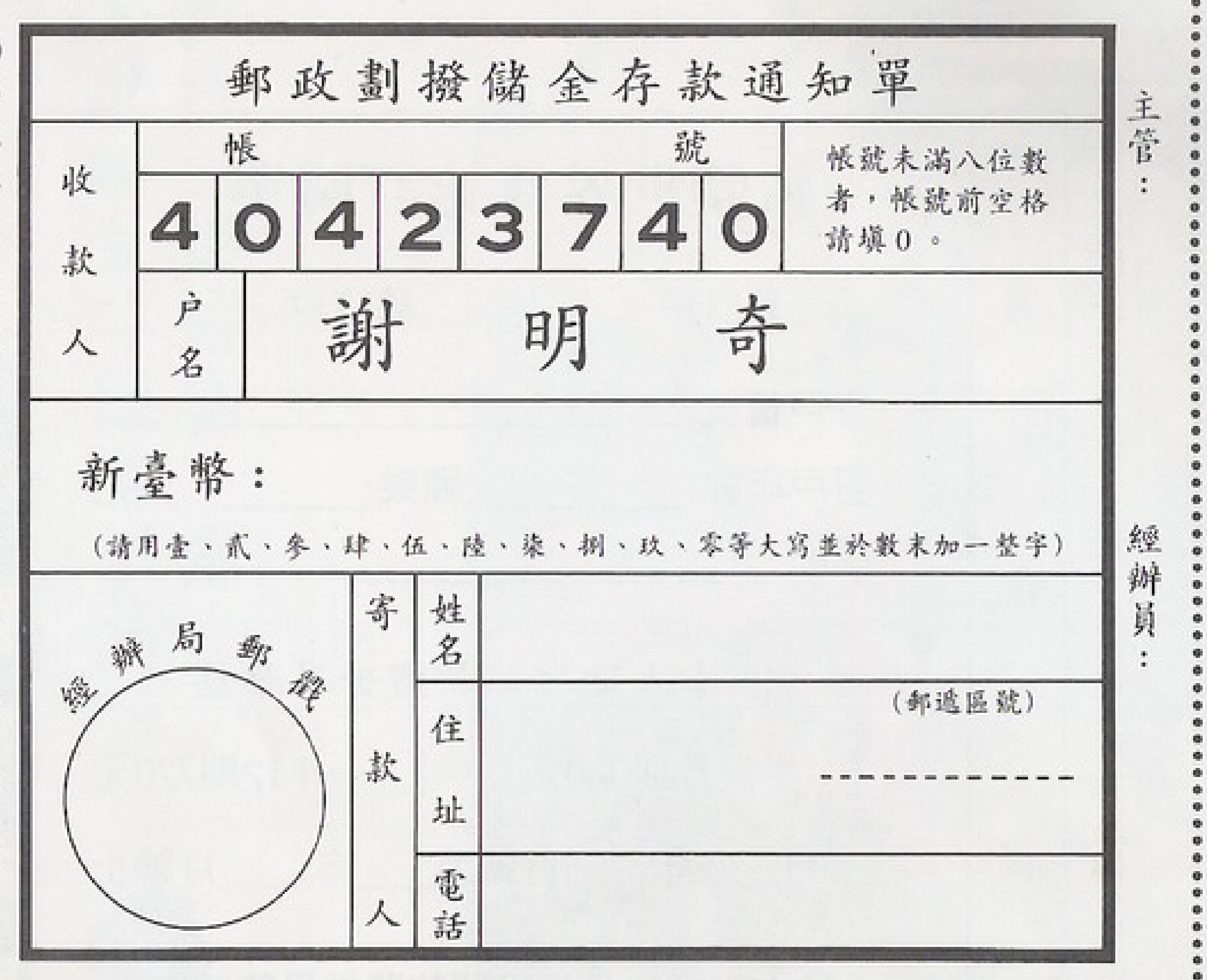
經辦局郵戳	寄款人 姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

虛線內備機器印證用請勿填寫

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查



主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號 4 0 4 2 3 7 4 0	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	户名 謝 明 奇	

新臺幣：

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人 姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

手續費		元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳户

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳户本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

下期預告：

在單色螢幕看到創世紀VI的提示訊息

請沿此線裁開!!

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號＿＿＿＿

訂戶年齡＿＿＿＿　職業＿＿＿＿

電話＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自＿年＿月號至＿年＿月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。**否則應請換單另填。**

QUEST for GLORY II

●支援魔奇音效卡●

Trial by Fire

尋回寶藏的你



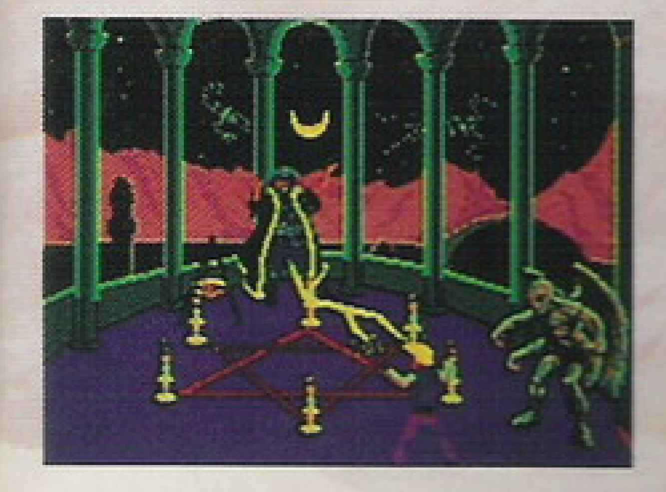
已成為衆所皆知的大英雄

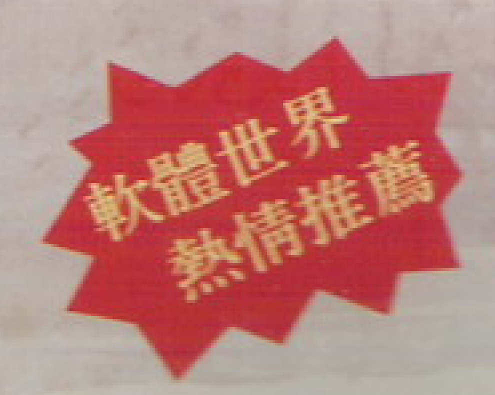


考驗呢？

戰士、魔法師、賊
又各會有什麼結局呢？

選擇自己喜愛的





強片預告

Sierra 公司歲末強片佳作
帶你進入充滿阿拉伯風味的國度
體驗另一種冒險滋味